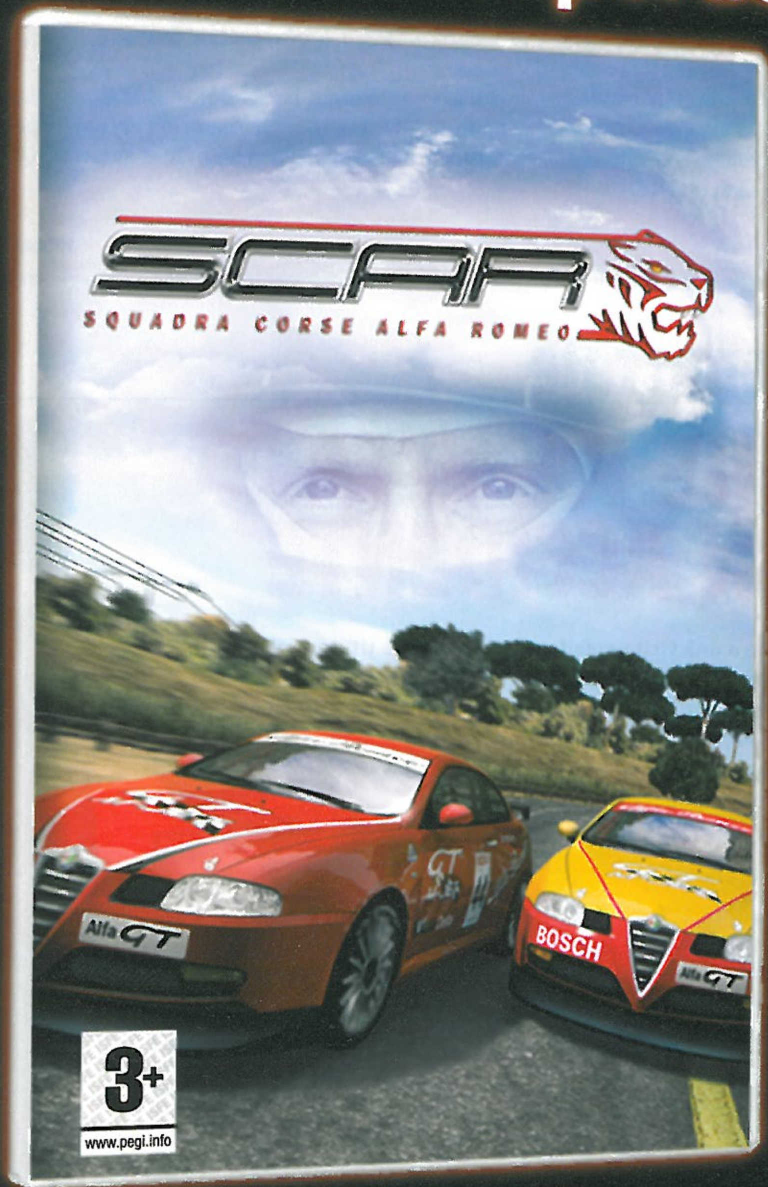
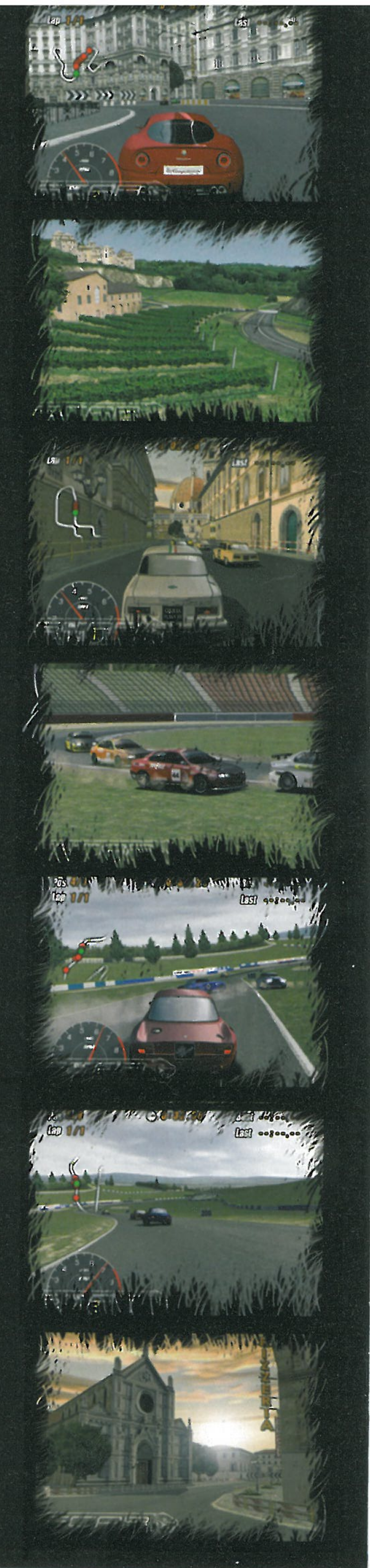

SÓLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: MIDNIGHT NOWHERE + DEMOS, PARCHES...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 6
PCLIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
COMMANDOS STRIKE FORCE
Secretos al descubierto
GTA: SAN ANDREAS
guía indispensable
SERIOUS SAM 2
Acción desenfrenada
REPORTAJE
EL PADRINO
SCARFACE
HITMAN: BLOOD MONEY
Que parezca un accidente
PORT ROYALE 2
Navíos, cofres y ron
NÚMERO 6 ESPAÑA 3,95 EUROS
50006
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS ➤ Worms 4: Mayhem • Pro Cycling Manager 2005-2006 • Los 4 Fantásticos
The Bard's Tale • Northland • Rollercoaster Tycoon: ¡Empapados! • Wilco Fleet A380...


8C Competizione "Pro"
33/2 "Daytona"
156 GTA
SUPER 2000 '03
Alfa GTV "Pro"
SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
www.planetadeagostini.net | tel. atención cliente: 902 490

- SCAR: ¡El primer CARPG jamás desarrollado! Sus reglas tipo RPG adaptan el juego a tus capacidades.
- Competiciones en circuitos de carreras y en las calles de preciosas localidades italianas como Nápoles, Milán, Roma, Florencia...
- Gráficos y sonidos hiperrealistas.
- Extras: DVD con la historia de Alfa Romeo y sus victorias, flyers, calendarios...

¿Te lo vas a perder?













DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M. A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas y S. Sánchez.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Dídac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

PRESENTE Y FUTURO

Nos hemos propuesto dos objetivos para este número de agosto. En primer lugar, queremos ofrecerte tanta calidad como en cualquier otro mes. No te dejes engañar, puede que la revista venga algo más ligera de páginas, pero no afecta en absoluto a los contenidos: encontrarás novedades como *Port Royale 2*, avances de juegos de la calidad de *Serious Sam 2* o *MotoGP 3* y una guía rica, rica para un título de los que marcan época, *GTA: San Andreas*.

El segundo objetivo es más complicado. No queremos basar este editorial en temas sucedáneos del verano: vacaciones, sol, playa y demás tópicos a ritmo de chiringuito. Vamos a hablar de juegos, los que nos asaltarán tras la vuelta de vacaciones. Vale que, excepto *Fahrenheit*, todos los grandes que están por llegar van a arriesgarse más bien poco. Pero no confundamos términos: calidad no les va a faltar. En ninguno de los géneros.

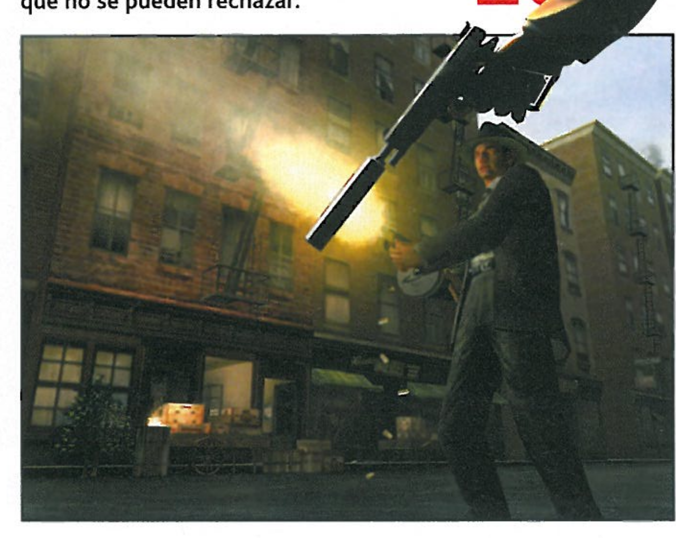
Ni *F.E.A.R.* ni *Age of Empires III* ni *Need for Speed Underground: Most Wanted*, por citar algunos, serán revolucionarios, pero se dejarán jugar más y mejor. La lista de títulos que nos esperan en los próximos meses es de lo más suculenta. En cualquier caso, es una lástima que dos de los juegos más esperados se hayan quedado fuera. Tanto *Commandos: Strike Force*, nuestro juego de portada, como *El Padrino* verán la luz en marzo del año que viene. De todas formas, no faltará munición de gran calibre para recargar nuestros ordenadores.

En septiembre toca estrenar curso y seguiremos haciéndolo desde el rigor, las ganas de divertir y con tu confianza. Ahora sí, toma tu merecido descanso, pero no te dejes llevar por los espejismos. Ni sol ni playa ni bermudas horteras. Que no te aparten de tu PC.

Redacción

Reportaje

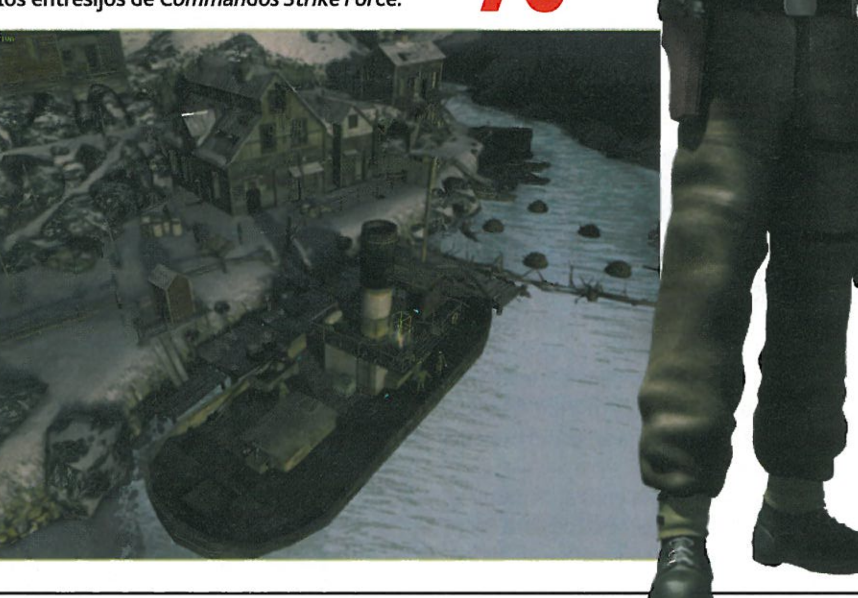
QUE PAREZCA UN ACCIDENTE



En portada

COMMANDOS
Strike Force

Conoce de primera mano cómo se ha gestado el juego llamado a copar las listas de éxitos de todo el mundo. Nos hemos sumergido en el cuartel general de Pyro Studios y te presentamos en rigurosa primicia los entresijos de *Commandos Strike Force.* **70**



SERIOUS SAM 2

Te avanzamos los detalles del regreso más gamberro a esta orilla de los "shooter". Poca seriedad y mucha guasa es lo que plantea este Sam importado de las consolas y, por tanto, con muchas posibilidades en el soporte que mejor luce: tu PC. **32**



PORT ROYALE 2
Imperio y piratas



Otra secuela, esta vez del título que nos transportó a los tiempos en que los piratas reinaban en el Caribe. Descubre si nuestras primeras y positivas impresiones se han hecho realidad en el nuevo *Port Royale.* Te lo explicamos todo para que nunca naufragues. **46**

CONTENIDOS

ZONA α





Diversión en porciones

SiN Episodes: Emergence ACCIÓN

Tom Mustaine, cofundador y director de desarrollo de Ritual Entertainment, ha declarado exultante "quién se habría imaginado en 1998 que publicaríamos una nueva entrega de *SiN* sirviéndonos de un sistema de distribución online llamado Steam y desarrollado a partir del motor Source de Valve Software. ¡La vida es imprevisible y maravillosa!". Siete años después de su lanzamiento, el juego más desdichado e infravalorado de la historia regresa para reclamar la gloria que *Half-Life* le quitó por los pelos. Y lo hará, ironías de la vida, gracias a la tecnología que sus mismos verdugos han desarrollado.

SiN Episodes: Emergence será el primero de una serie de capítulos ambientados en el universo *SiN* que podrán ser descargados, previo pago de 20 dólares, vía Steam. Según Tom Mustaine, "vender juegos digitalmente es la próxima frontera del entretenimiento electrónico". Además, Mustaine defiende que "el desarrollo mediante episodios da a Ritual la oportunidad de responder mejor a las peticiones de la comunidad y a las tendencias de la industria. Podemos ajustar nuestro contenido para ofrecer el máximo de entretenimiento con cada entrega".

La elección del motor gráfico Source no es un capricho. El increíble poder del motor de Valve permitirá a los desarrolladores de Ritual multiplicar las características que hicieron del primer *SiN* un clásico, es decir, interactividad, desarrollo de personajes y una inteligencia artificial que hacía honor al adjetivo. "Estamos muy satisfechos con los resultados de este motor", señala Mustaine, "como muchos ya sabrán, fuimos unas de las compañías de desarrollo que trabajaron en *Counter-Strike: Condition Zero*, algo que nos ha permitido familiarizarnos y aprender a manejar todas estas herramientas".

SiN Episodes arrancará unos años después del primer juego. En él encarnarás a John Blade, un coronel perteneciente a la unidad policial HardCops, quien desde hace lustros anda a la busca y captura de la bella y extremadamente peligrosa Alexis Sinclaire, la archicriminal de *SiN*. Junto a Blade estarán JC, un experto en informática, y Jessica Cannon, una joven a la que se le dan muy bien el sigilo y la infiltración. Si quieres estar al día de las opciones de compra e información adicional, no dejes de visitar www.sinepisodes.com o www.steampowered.com.



Habrá que esperar por lo menos hasta octubre para disfrutar del regreso de *SiN*.

Estrategia a gran escala

Supreme Commander ESTRATEGIA

Chris Taylor, el gurú de los videojuegos responsable de *Total Annihilation*, regresa al territorio de la estrategia en tiempo real con *Supreme Commander*. "Nuestro objetivo con esta nueva franquicia es llevar la experiencia ETR al futuro", apunta Taylor. "*Supreme Commander* proporcionará una experiencia de juego emocionante y accesible en una escala gigantesca que permitirá a los jugadores tomar el control sobre todo el escenario de la guerra".

En opinión de Taylor, la estrategia en tiempo real moderna está evolucionando en la dirección equivocada: títulos como *Warcraft III* o *Armies of Exigo* apuestan por el control sobre unidades individuales o pequeñas escuadrillas. Con *Supreme Commander*, Taylor desea cambiar de rumbo: "La verdadera estrategia acontece antes de la batallas, gestionando los aspectos económicos, estudiando sigilosamente el potencial del ejército enemigo y buscando los puntos débiles donde atacar. Emulando a Eisenhower durante la Segunda Guerra Mundial, en *Supreme Commander* el jugador coordinará y dirigirá el futuro de flotas y ejércitos a gran escala".

A un año vista de su lanzamiento, el hermetismo acerca del desarrollo de *Supreme Commander* es casi absoluto. Apenas ha trascendido que el juego incluirá tres campañas independientes (una por cada facción) así como un prometedor modo multijugador cooperativo que permitirá a dos jugadores completar codo con codo la campaña individual. Poco más sabemos.



Centenares de unidades simultáneamente en las batallas de *Supreme Commander*.



Las bases construidas por el jugador pasarán de una misión a otra.

Hasta que llegue su hora

Lawmaker ACCIÓN



El protagonista de *Lawmaker* busca vengar la muerte de su padre.

El bueno, el feo y el malo, *Por un puñado de dólares* o *Solo ante el peligro* son algunos de los referentes fílmicos para un juego que aspira a ser algo así como el *Elite* del lejano oeste. *Lawmaker*, la opera prima de la desarrolladora norteamericana Darkroom Studios, apunta alto.

Partiendo de un motor tridimensional de cosecha propia (Omnibus Technology Suite), los desarrolladores están dando forma a un universo expansivo y no lineal de más de 4 km^2 donde casi todo es posible: labrarse un futuro como cazarrecompensas, asaltar bancos y diligencias, jugar al póquer, participar en duelos e incluso personalizar todas las armas. Se desconoce la fecha de publicación de tan ambicioso proyecto.

ZONA α

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

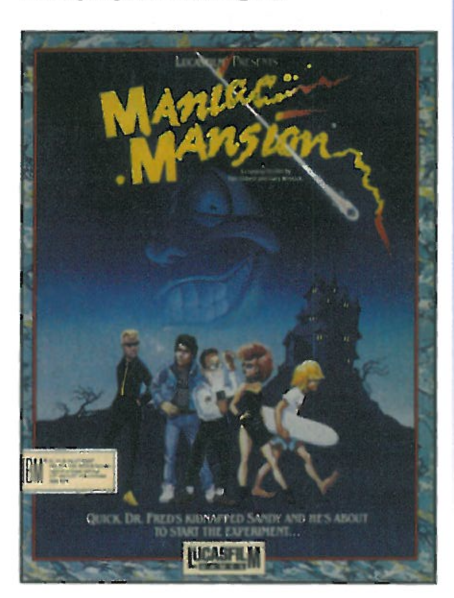
Tan lejos, tan cerca

Desde la perspectiva de muchos jugadores cegados por sus prejuicios, Nintendo es sinónimo de juego puro, al igual que PC es sinónimo de juegos adulterados o géneros menos lúdicos, más centrados en la narrativa o la reflexión. Al fin y al cabo no son más que prejuicios. Y la prueba palpable de ello es que la propia Nintendo se encarga de desterrarlos con ejemplos de entornos de jugabilidad tan "peceros" como los de, por ejemplo, un PC.

Me explico: aparte de los propios PC, no había visto una plataforma tan apropiada para jugar a una aventura gráfica como la portátil DS. Lo demuestra a la perfección el simpático *Another Code*, un juego a la vieja usanza que demuestra el claro paralelismo entre dos instrumentos tan dispares como el ratón y el puntero con el que se controla la pantalla táctil de la pequeña consola.

Y te lo dice alguien que ha sufrido en sus propias carnes los controles de otras consolas: he vuelto a jugar a las aventuras de LucasArts en la fabulosa GP32 y el empleo de la cruceta es una auténtica agonía. Sueño con adaptaciones de *Maniac Mansion* para la Nintendo DS y se me hace la boca agua.

Por otra parte, no creo haber sido el único que ha visto un guiño al PC en alguno de los muchos avances fraudulentos que han circulado por Internet sobre cómo serían los mandos de la nueva Revolution. Ese mando que se mostraba sin apenas botones y una inmensa plataforma táctil era un claro intento de aproximarse al manejo intuitivo, casi inconsciente, de un ratón de PC. Ya ven, tan lejos y, sin embargo...



Fórmula contrastada

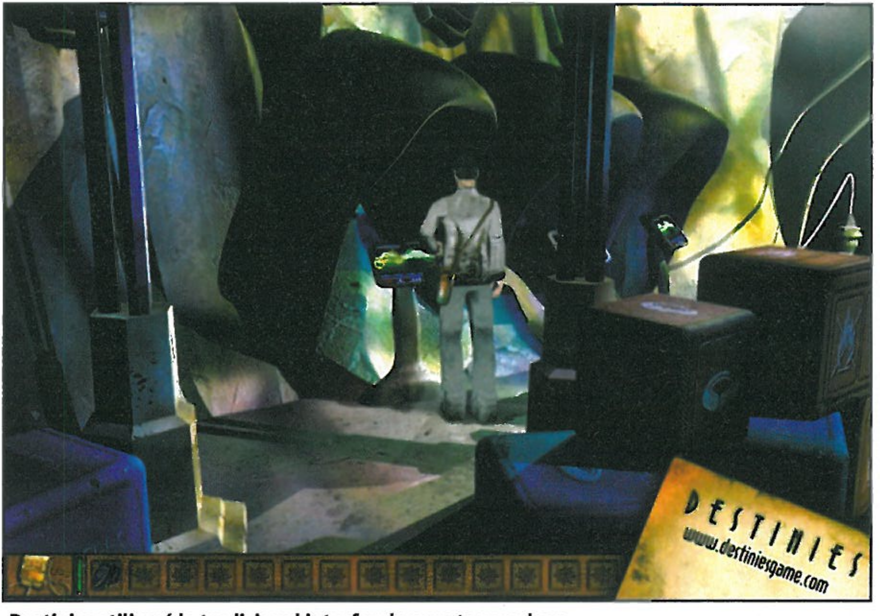
Destinies — AVENTURAS



Escenarios renderizados y personajes tridimensionales. Nada nuevo bajo el sol.

En la recién estrenada página web de *Destinies* (www.destiniesgame.com), además de leer un completo currículum de cada uno de los desarrolladores, ya es posible obtener información acerca del desarrollo del juego y argumento, deleitarse con las numerosas imágenes e incluso descargarse algunos de los temas musicales que conformarán la banda sonora original.

"*Destinies* es un viaje épico a través del espacio, de varios mundos y del tiempo". Así define Jonathan Boakes, director creativo de Destinies Team, esta aventura gráfica en tercera persona que pondrá al jugador en la piel de Marx Taszicky, un solitario profesor de física de 37 años. Tras la muerte en extrañas circunstancias de su amigo aeronauta Meter Vinci, el protagonista viajará hasta el planeta Anthranella IX con el fin de esclarecer los hechos. El juego de Destinies Team sigue sin fecha de publicación.



Destinies utilizará la tradicional interfaz de apuntar y pulsar.

Furia de titanes

Titan Quest — ROL

Brian Sullivan, una de las mentes responsables de *Age of Empires*, volverá a la palestra con *Titan Quest* el año que viene. El juego utilizará las mitologías egipcia y griega como telón de fondo y narrará las desventuras de un guerrero al que le ha caído el encargo de detener a unos titanes recién fugados de la cárcel. Rol, acción y gráficos de aúpa en un título que promete hacer las delicias de los aficionados a los juegos tocados por la sombra de *Diablo*.



Titan Quest incluirá un modo cooperativo para dos jugadores.

Pro Cycling Manager

Temporada 2005-2006

Gestiona las finanzas, los recursos humanos y la dirección deportiva de tu equipo.

Luego controla a tus ciclistas en carretera en tiempo real.



Equipos y carreras oficiales



Opción multijugador para hasta 20 jugadores



Realismo gráfico: Santiago Bernabeu al fondo

3+ TM
www.pegi.info

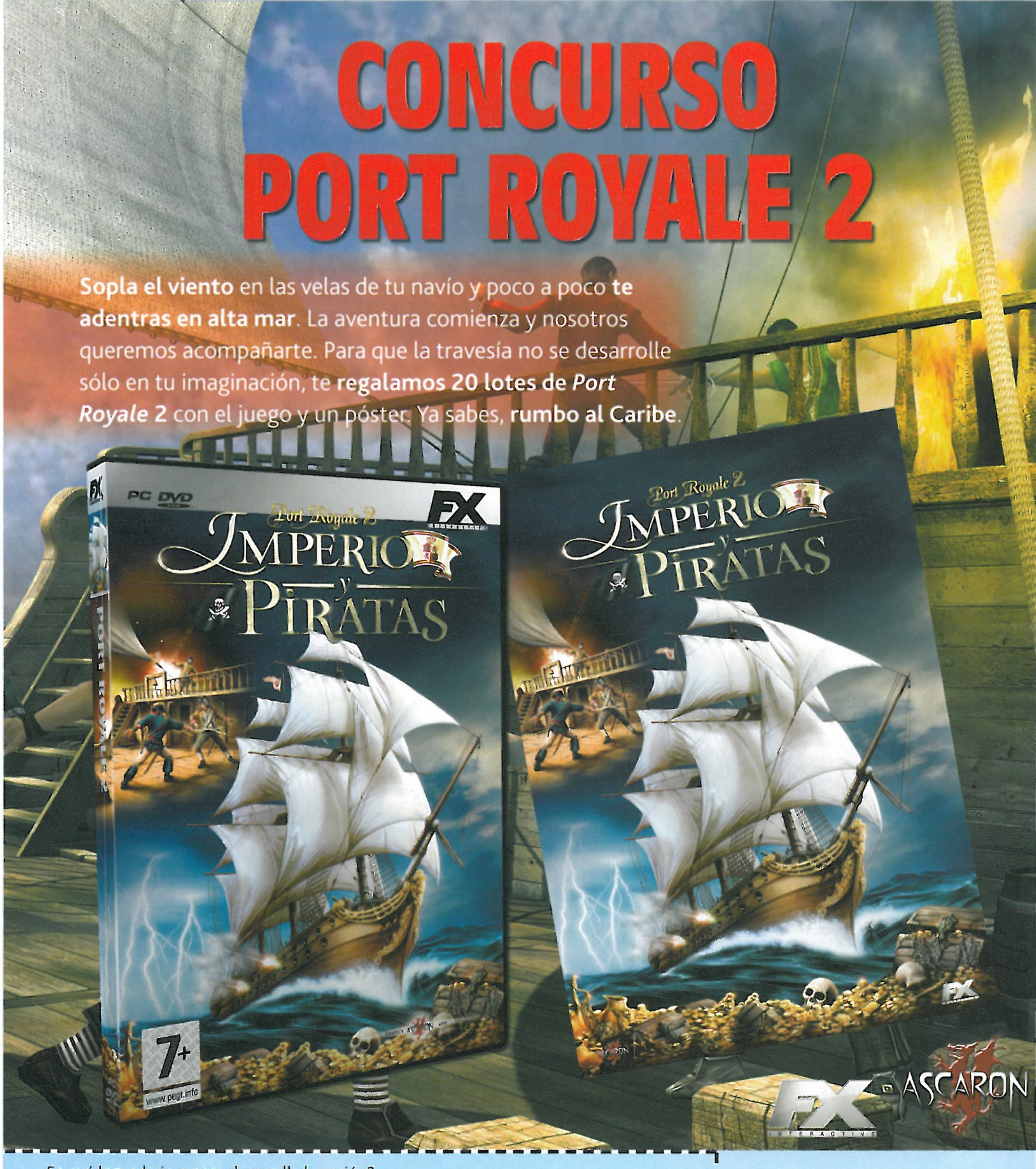


TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE
www.friendware.es



¿En qué legendario mar se desarrolla la acción?

☐ Mar Menor ☐ Mar Caribe ☐ Mar Adentro

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ____________________ Código postal ____________

Provincia ____________________ Teléfono ____________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de septiembre e indicar "Concurso *Port Royale 2*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de septiembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de octubre.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Conducción temeraria

FlatOut 2 ■ CARRERAS

Se ha confirmado la secuela de *FlatOut*. Su desarrollo correrá de nuevo a cargo de la compañía finlandesa Bug Bear Entertainment e incluirá nuevos escenarios completamente destruibles así como 16 vehículos modificables hasta el más mínimo detalle. "Estamos muy emocionados con el desarrollo de *FlatOut 2*, su física revolucionaria y gran jugabilidad serán de las que dejan huella", ha declarado Ian Higgins, consejero delegado de Empire.

Desconocemos quién lo traerá a nuestro país, pero Empire Interactive y Vivendi Universal ya han anunciado un acuerdo de distribución en Norteamérica para el juego. La segunda entrega del juego de conducción más salvaje de la historia llegará a las tiendas en 2006.



***FlauOut* hizo un uso ejemplar del motor de física Havok.**

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	F.E.A.R.	Acción	Octubre 2005
2	Call of Duty 2	Acción	Otoño 2005
3	Neverwinter Nights 2	Rol	Primavera 2006
4	Age of Empires III	Estrategia	Octubre 2005
5	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo 2006
6	Spore	Estrategia	2006
7	Fahrenheit	Aventuras	Septiembre 2005
8	Company of Heroes	Estrategia	Marzo 2006
9	Quake IV	Acción	Septiembre 2005
10	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11	Alan Wake	Acción	Por determinar
12	Civilization IV	Estrategia	Noviembre 2005
13	STALKER	Acción	Por determinar
14	Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
15	Prey	Acción	2006

EN POCAS PALABRAS

El parque se amplía

Cuando la primera expansión oficial de *Rollercoaster Tycoon 3* (subtitulada *¡Empapados!*) apenas lleva unas pocas semanas en las tiendas de todo el mundo, Atari acaba de desvelar que la compañía Frontier Developments ya está trabajando en una segunda expansión que aparecerá en noviembre de este mismo año.

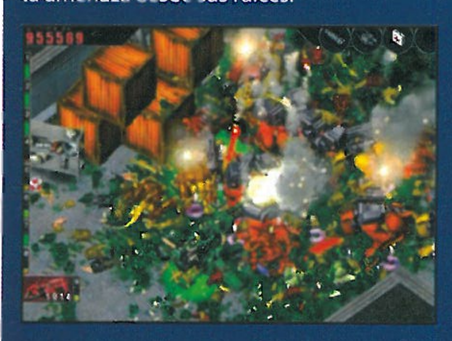


No hay dos sin tres

Activision publicará una nueva entrega de la archiconocida saga del Hombre Araña. Los únicos datos que han trascendido acerca del juego es que *Spider-Man 3* saldrá a la venta en mayo de 2006 aprovechando el tirón de la película homónima que también se estrenará por esas mismas fechas.

Mars Attack

Dusk2Dawn Interactive y el estudio ruso Sigma Team han llegado a un acuerdo para publicar en Europa a lo largo de 2006 *Invasion Earth*, un juego de estrategia con claros nexos de unión con la saga *UFO* y en el que el jugador deberá impedir una invasión alienígena sin olvidarse de destruir la amenaza desde sus raíces.



Arre, arre caballito

Los amantes de las carreras de caballos están de enhorabuena. En noviembre de este año aparecerá en todas las tiendas *Frankie Dettori Racing*, un título de Player One Limited que contará con todas las licencias oficiales del mundillo y con unos caballos cuyos movimientos han sido capturados de animales reales.

ZONA α

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

Los dedos que nos mueven

Siempre he querido ser pianista. De pequeño, viendo lo bien que me defendía con el organillo Casio (premio a mi octavo cumpleaños), mi padre casi hipotecó su bazo para pagarme un profesor particular. Él nos despertó del sueño a mí y a mi familia cuando nos dijo que por más que me dedicara sólo alcanzaría a tocar como Axl Rose. Y eso, por mucho que a algunos les duela, no era un cumplido sino una sentencia.

Afortunadamente el pabellón de los instrumentistas frustrados siempre está a medio cuerpo del overbooking. Y ya se sabe, fracaso de muchos es consuelo de (casi) todos. Y digo "casi" porque a cualquier redactor le vendría bien una sobredosis de habilidad con los dedos.

Pero hablemos de videojuegos. Hoy, a diez años vista del primer *Tomb Raider*, los movimientos de nuestros personajes en tercera persona se han multiplicado. No sólo nadamos, corremos o saltamos, también trepamos o damos volteretas. La acción está cubierta, no tanto lo demás. En juegos como *GTA*, que dicen que recrea un mundo idéntico al nuestros, se echa de menos la posibilidad de dar la mano a un colega, mesarse los cabellos al pasar junto a una chavala o escupir al juanete de su novio. Y lo que es más importante, hacerlo cuando nos venga en gana, no cuando el juego nos deje. ¿O acaso nos ponen límites para disparar?

Pero esta vez los malos no son ellos, los diseñadores, sino nosotros, los de los dedos de plomo, los que no podemos controlar más que un ratón y cuatro botones de un teclado en el que hace años sufren las mismas teclas: W, S, A, D. Ellas son víctimas de nuestra incompetencia. Ellas deben saber que, por mucho que los juegos ganen en belleza y profundidad y hasta que juguetes como Eye Toy no dejen de ser eso, juguetes, seguirán dependiendo de los dedos de unos jugadores a los que despertaron hace años del sueño de ser virtuosos.





Héroe por accidente

Bad Day LA ACCIÓN

Poco ruido y muchas nueces. A pesar de su más que discreta presencia en los medios especializados y en la última edición de la E3, *Bad Day LA* se perfila como uno de los títulos más prometedores de la próxima añada. En su recién estrenada página web (www.enlight.com/bdla), Enlight Software lo describe como "un humorístico juego de acción y aventuras en tercera persona diseñado para aquellos jugadores amantes de la diversión y la jugabilidad sencilla".

En *Bad Day LA* el jugador encarnará a Anthony Williams, un solitario vagabundo que verá interrumpida su nómada existencia por una serie de catástrofes naturales y no-tan-naturales que sacuden la ciudad de Los Angeles. Convertido en héroe a su pesar, Williams emprenderá una aventura en la que deberá salvar el pellejo de los ciudadanos y el suyo propio de terremotos, meteoritos, incendios e incluso el ataque de zombis.



Está previsto incorporar un modo multijugador cooperativo.

Apodado por algunos como el reverso catastrófico de *Grand Theft Auto* y apadrinado por el talentoso desarrollador norteamericano American McGee, el juego de Enlight Software hará gala de un apartado gráfico de arrebatador aspecto a cómic. Otro apartado destacable será la inteligencia artificial, que dotará al protagonista de distintos estados de ánimo en función de cómo le vayan las cosas. Además, será posible contratar a personajes secundarios para que echen una mano en los combates más difíciles. Y es que donde American pone el ojo, pone la bala.



El miedo se apoderará de los ciudadanos a cada nueva catástrofe.

Inquietante proximidad

F.E.A.R. ACCIÓN


La calidad gráfica del juego resulta más que evidente.

Hace algo más de un año, en mayo de 2004, Vivendi y Monolith mostraron al mundo una pantalla sin dar más explicaciones. Una semana más tarde se dio a conocer el nombre del juego: *F.E.A.R.* A partir de ese momento, la expectación sobre el juego fue creciendo exponencialmente. En vista de que su lanzamiento está próximo (21 de octubre en España), sus responsables visitaron nuestro país hace unos días para enseñarnos su estado. Lo que vimos no nos defraudó en absoluto.

F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) te pondrá tras la pista de un ejército secreto de supersoldados controlados por una única y despiadada mente. Su gusto por la sangre y la carne humana los convierten en auténticas máquinas de matar. Como miembro del equipo F.E.A.R., tendrás que infiltrarte en el lugar del incidente, buscar su origen y neutralizarlo. Todo en 12 horas y antes de que ocurra un auténtico desastre. Poco se ha desvelado del guión hasta el momento para no estropear sorpresas.

La mecánica de juego será bastante similar a la de cualquier otro título de acción en primera persona, con la posibilidad añadida de ralentizar el tiempo de forma limitada para poder solventar situaciones de otro modo imposibles.

Si *Half-Life 2* sorprendió por su tecnología y *Doom 3* por sus dosis de terror, *F.E.A.R.* podría lograr borrar ambos títulos de la memoria colectiva gracias a la combinación de ambos aciertos, aunque en el apartado terrorífico se encuentra más cerca de *The Ring* que de la sangría de Carmack.

Tuvimos la oportunidad de jugar cuatro niveles y comprobar que lo más impactante de *F.E.A.R.* será la ambientación, que provoca inquietud y desasosiego de forma mucho más sutil y eficaz que el propio *Doom 3*. Eso no quiere decir que carezca de su buena dosis de gore, pero es *pecata minuta* en comparación con otros títulos. Sus diseñadores y guionistas saben muy bien que el miedo está en la mente, que asusta más lo que no vemos que la simple exposición del horror. Y lo aprovechan en todo momento a través de sonidos, efectos, música y secuencias de tinte onírico y fantasmagórico.

Técnicamente estamos hablando de un motor dotado de gran realismo, no sólo en el aspecto más evidente, el visual, sino en otros muchos como la inteligencia artificial, la física, la animación de personajes y objetos… El detalle está en cada rincón del juego.

Quizá después del visual, el más notorio avance lo hallamos en el comportamiento de los enemigos, perfectamente capaces de trabajar en equipo, navegar por su entorno, utilizarlo como cobertura o herramienta de ataque e incluso destrozar una cristalera a tiros para hacerte añicos. Otro elemento destacable de *F.E.A.R.* será el uso del combate cuerpo a cuerpo, con potentes patadas, puñetazos y golpes que complementarán el uso de un armamento que también se podrá disfrutar en el modo multijugador.


No faltarán las fases con sangre a borbotones.


El combate cuerpo a cuerpo será fundamental ante la escasezmunición.

ZONA β

X. PITA

Los otros

El criterio del censor

No lo entiendo. Kratos, el héroe de *God of War*, es tan feo como bestia; el último capítulo de la saga *Tekken* es un festín de tortazos mayúsculos y en *Tenchu: Fatal Shadows* se premia la pericia homicida con secuencias de muertes por todo lo alto. Y tan tranquilos. Aquí nadie ha dicho ni pío. Hasta que una ardilla deslenguada aterriza en las tripas de Xbox. Sólo entonces la censura vuelve a meter sus zarpas en el videojuego.

Pero es que, además, el caso de *Conker: Live and Reloaded* es doblemente enigmático. Primero, porque la censura ha sido autoimpuesta. Esta vez la culpa no la tienen ni asociaciones de padres ni ONGs susceptibles. Segundo, porque en el juego de Rare siguen presentes las alusiones directas al sexo, las drogas y el humor de trazo grueso. Lo único que se ha omitido son expresiones que, ignoramos por qué, no han pasado el filtro del censor.

¿Resultado? Que los famosos pitidos convierten los diálogos en sinfonías de sonidos estridentes. Y en ciertos momentos, un desarrollo apasionante pasa al rincón del olvido.

Que en 2001 Nintendo España decidiese exiliar el juego al mercado de importación tuvo su lógica. No existía una regulación por edades tan bien estructurada como en la actualidad. Y la ardilla alcohólica estaba a años luz de la candidez infantil de los Marios, Yoshis y demás compañeros de sistema. Pero que en pleno 2005, con ese 18+ bien clarito en el margen inferior izquierdo de la caja, Rare, Microsoft o quien demonios sea decida librarnos del mal eliminando todos los "joder", "polla" o "cojones" sólo puede tener un nombre: gilipollez. Perdón, quise decir tontería, bobada. Una puerilidad, si lo prefiere así el censor.



Los sin Tierra

Earth 2160 — ESTRATEGIA

Friendware distribuirá *Earth 2160* en España. La nueva entrega de la saga *Earth* llegará en septiembre completamente traducida a nuestro idioma e introducirá algunos elementos en la jugabilidad que supondrán toda una novedad en el género. Por ejemplo, las unidades y los edificios seguirán un patrón de "construcción modular", un sistema que permitirá al jugador emular al Dr. Frankenstein, creando sus propias unidades desde una amplia variedad de partes básicas. ¿Un tanque antigravitatorio con lanzallamas o una variante del todoterreno Carterpillar con un cañón de proyectiles? La personalización al poder.

Otra gran novedad radicará en la inclusión de los agentes virtuales, unos mercenarios a sueldo (contratados mediante subasta) que ayudarán al jugador con la investigación, espiando a los enemigos, robando tecnologías, incrementando la eficacia de la minería o dirigiendo unidades. El resto del lote lo formarán cuatro bandos disponibles, cada uno con sus propias tecnologías y habilidades, 24 misiones en el modo de campaña (siete por bando) y un modo multijugador con partidas de hasta ocho jugadores. Promete.

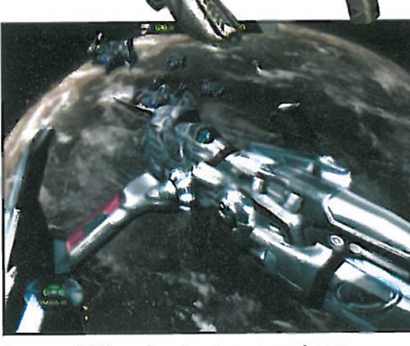


Tras la destrucción de la Tierra, la historia continúa en Marte.

Triple X

X³: Reunion — SIMULACIÓN

Egosoft ha puesto a disposición de todo aquel que posea una conexión a Internet el primer vídeo oficial de *Reunion* (www.egosoft.com/download/x3), la tercera entrega de la saga espacial *X*. Sus 7 MB dan buena fe de las increíbles capacidades gráficas que poseerá el nuevo motor gráfico del juego, X3 Reality. Podrás luchar, comprar, construir y pensar en una secuela que incorporará un nuevo sistema de combate, un guión cinematográfico y un sistema de economía depurado. *Reunion* llegará a principios de 2006 de la mano de Ludis Games.



La saga *X* tiene bastante que mejorar, especialmente la accesibilidad.

Vuelve el mejor fútbol

Pro Evolution Soccer 5 DEPORTES

Thierry Henry, la estrella del Arsenal, ha firmado un acuerdo para ser la cara de la quinta entrega de la saga de Konami *Pro Evolution Soccer*. De esta forma, y al igual que ya sucediera el año pasado con *PES4*, Henry aparecerá en el empaquetado de todas las versiones europeas del juego.

Del desarrollo de *PES5* se encargan Shingo "Seabass" Takatsuka y su equipo, quienes ya llevan la friolera de 10 años dando forma a todas las entregas de la prestigiosa saga futbolera. Además de añadir una mayor dosis de realismo, Takatsuka y los suyos volverán a confiar en la siempre solvente Liga Master, donde los jugadores podrán construir y desarrollar un equipo de bajo nivel hasta convertirlo en un auténtico "Dream Team".

"La saga *Pro Evolution Soccer* va a fortaleciéndose y esta nueva versión representa otro paso adelante", afirma Kunio Neo, presidente de Konami Europa. "Los responsables han trabajado de nuevo a conciencia para incluir gran cantidad de nuevos movimientos y asegurarse de que el realismo que tanto aprecian sus fans sigua intacto. A finales de año veremos si *Pro Evolution Soccer 5* es capaz de acallar a los que vieron en la anterior entrega ciertos síntomas de agotamiento en la serie.

Habrá nuevos movimientos para los jugadores.



Algunos jugadores serán recreados con una calidad fotorrealista.



Además de Henry, aparecerán otras muchas estrellas del balón.

Condenadamente familiar

Fallen Lords: Condemnation ACCION/ESTRATEGIA



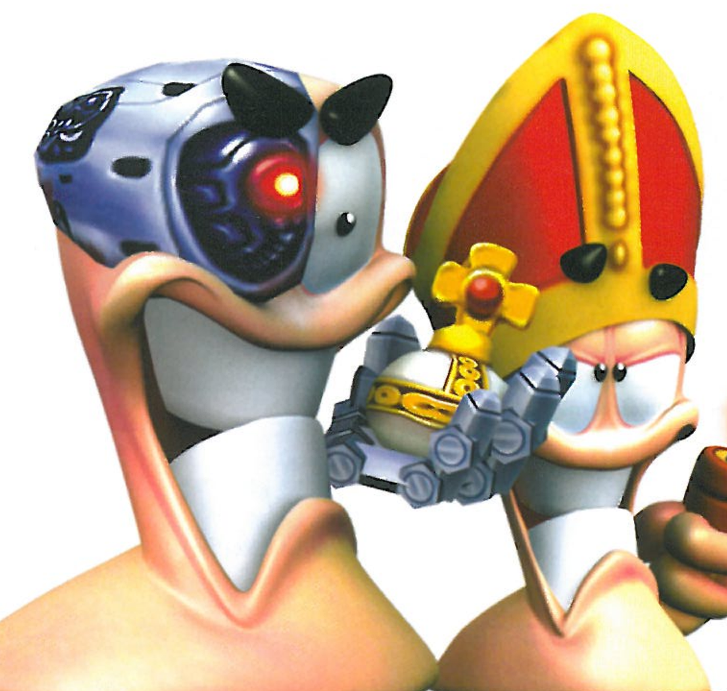
Fallen Lords es el juego que Novarama realiza para PC.

El desarrollo de *Fallen Lords* va viento en popa, tal y como demuestran las seis nuevas imágenes que se pueden contemplar en su página web (www.novarama.com). Si nada se tuerce, el juego visitará las tiendas estas mismas navidades de la mano de Planeta DeAgostini.

Fallen Lords es un título *made in Spain*, un esforzado y prometedor intento por traer al mundo del PC una fórmula que ya lleva años triunfando en las consolas con la saga *Dinasty Warriors*. El concepto es sencillo: un escenario descomunal, varios ejércitos y una batalla en la que sólo sobreviven los más fuertes y listos. Una mezcla de estrategia y acción en la que, además de luchar a golpe limpio con un único personaje (podrás configurarlo y mejorarlo a medida que vaya ganando experiencia), habrá que dar órdenes estratégicas a batallones enteros tales como "ataca por ese flanco" o "sigue a esa unidad". En definitiva, vendría a ser algo así como las batalas de un *Total War* pero a lo bestia.



Que no te vengan con historias. Eso de que cualquier lombriz pasada fue mejor es una tontería. **Como ya te habrá entrado el gusanillo** al leer el análisis ***de Worms 4: Mayhem***, no vamos a dejar que te quedes con las ganas. **Regalamos 20 unidades de este** alocado y gamberro **juego**.



PC DVD ROM
WORMS 4
MAYHEM
3+
www.pegi.info
Team17
Codemasters
GENIUS AT PLAY

¿De qué modo vemos a los gusanos de *Worms 4: Mayhem?*

☐ En 3D ☐ En blanco y negro ☐ Con cortes publicitarios

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de septiembre e indicar "Concurso *Worms 4*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de septiembre y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de octubre.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Atrápame si puedes

Need for Speed: Most Wanted — CARRERAS

Un vídeo, varias imágenes, nuevos detalles acerca del desarrollo, nuevos modelos de coches... Poco a poco Electronic Arts va desnudando su más preciada criatura. *Need for Speed: Most Wanted* significará una vuelta a los orígenes de tan longeva saga, ya que, además de participar en adrenalínicas carreras contra otros jugadores, tendrás la presión añadida del constante acoso de la policía. Todo ello sin dejar de aprovechar algunas de las mejores características de la serie *Underground*, como el mundo abierto, el tuning, la amplia variedad de coches, las infinitas posibilidades de personalización, los modos de juego y las opciones online.

Para más detalles, no dejes de visitar la web oficial del juego (www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us). El desarrollo de *Need for Speed: Most Wanted* está en su fase final y debería estar disponible en noviembre de este mismo año.



Los jugadores más peligrosos entrarán en la lista negra de la policía.

Tirando de talonario

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure — ACCIÓN/AVENTURAS



Las voces de JOTAMAYÚSCULA y Tony Aguilar aparecerán en *Getting Up.*

Atari no está escatimando esfuerzos en el desarrollo de *Getting Up*. Las dos últimas incorporaciones al proyecto son las de los DJ y locutores JOTAMAYÚSCULA y Tony Aguilar, que prestarán sus voces a dos de los protagonistas. Además, el juego desarrollado por The Collective en colaboración con el diseñador Marc Ecko contará con la participación de 65 famosos grafiteros. *Getting Up* promete ser un homenaje a la cultura de graffiti, para lo que, según Ecko, han reunido "a algunos de los artistas más aclamados de todo el mundo".

En pocas palabras

ZONA β

CONDENA APLAZADA

Sega America ha confirmado a través de su página oficial (www.sega.com), que *Condemned: Criminal Origins* saldrá un poco más tarde de lo previsto, probablemente en diciembre de 2005 o principios de 2006 como muy tarde. Una pena para aquellos que esperaban este prometedor juego de acción criminalística como agua de mayo.

MUSICA CELESTIAL

Gothic III va a disponer de una banda sonora de auténtico lujo. La Orquesta de la Bochum ha grabado más de ocho horas de melodías y sonidos atmosféricos. "Un producto de la categoría superior de *Gothic III* merece una banda sonora de calidad cinematográfica", afirma Kai Rosenkranz, compositor de Piranha Bytes.



DIVERSIÓN GRATUITA

Façade, la propuesta artística/experimental de los desarrolladores norteamericanos Michael Mateas y Andrew Sterns acerca de la IA, la interactividad y las relaciones humanas, ya se encuentra disponible en la Red. Es gratuito, ocupa la friolera de 800 MB y se necesita de un cliente Bittorrent para su correspondiente descarga. También existe la posibilidad de que te lo envíen a casa en dos CD por el módico precio de 11,59 euros.

SUBE LA TEMPERATURA

Atari presentó recientemente en Madrid *Fahrenheit*, el original juego de aventuras desarrollado por Quantic Dream. El acto sirvió para volver a dejar claras de nuevo las grandes virtudes de este título, aunque sigue sin aclararse si los controles serán los más indicados para los compatibles. Esperemos que este detalle no empañe en PC el gran atractivo del juego.



ZONA Ω

O. GARCIA

PC CONFICENTIAL

Repita conmigo: A-Po-Ca-Lip-Sis

Decir que la moral e ideología cristianas (llámense católica, protestante o adventista del séptimo día) forman parte de nuestra historia es una perogrullada como cualquier otra. Decir que los vientos que soplan desde el otro lado del Atlántico cada vez soplan más evangelizantes también es otra obviedad para todo el que lea el periódico de vez en cuando. Así que, ¿debería extrañarnos el ver que ya empiezan a aparecer los primeros videojuegos con vocación evangelizadora? Supongo que no.

El invento en cuestión proviene de Left Behind Games, compañía fundada en 2001 con la sana intención de aprovechar la saga best-seller *Left Behind*, que relata la Gran Tribulación (ya sabes, los Cuatros Jinetes, las Trompetas del Juicio Final, etc.). Así, el producto que ha inspirado y que debería estar terminado para finales de año se llamará *Left Behind: Eternal Forces* y es un juego de estrategia en tiempo real que enfrentará a las fuerzas de los creyentes contra el poder del Anticristo en un Nueva York apocalíptico.

Que los juegos hace tiempo que destilan ideología no es novedad. Que esta ideología a menudo es más que perniciosa también es cierto. Incluso es cierto que sería de agradecer un contrapunto capaz de ofrecer algo más allá de la violencia, el machismo y los estereotipos imperantes en esta industria. Pero de aquí a producir juegos con una clara intención moralizante hay una pequeña diferencia. Y el que no quiera verla que se vaya preparando para el Juicio Final...



De mal en peor

Parece que desde el batacazo sufrido con *Daikatana*, todo ha sido caída libre para John Romero. A través de un breve comentario en el foro de su web oficial (www.johnromero.com), el desarrollador norteamericano ha confirmado que ya no trabaja en Midway Games. A pesar de los pesares, el desarrollo de *Gauntlet: Seven Sorrows* (juego en el que Romero estaba involucrado) sigue viento en popa y aparecerá el próximo otoño.

Se rumorea que Romero quiere desarrollar un juego de acción en primera persona.



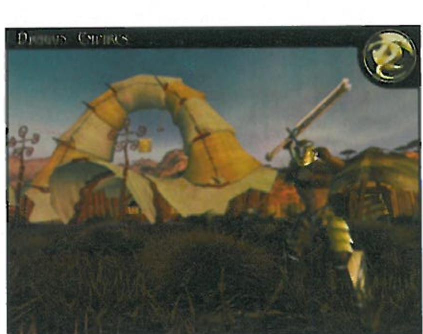
Unreal Engine 3 es probablemente el motor gráfico más potente que existe.

Motor con futuro

Vivendi Universal se ha hecho con los derechos del motor Unreal Engine 3 de Epic para su próxima generación de videojuegos aún por anunciar. En palabras de Meter Della Penna, vicepresidente ejecutivo de VU, "la tecnología del Unreal Engine 3 nos permitirá crear videojuegos de nueva generación excepcionales". Al parecer, el impresionante potencial gráfico mostrado por *Gears of War* ha abierto los ojos a muchas compañías.

En el aire

Hip Interactive ha anunciado el cese de las actividades comerciales de su división norteamericana. El motivo: la alarmante falta de liquidez por la que atraviesa la empresa canadiense. De esta manera queda en el aire el futuro de títulos tan interesantes como *Ghost Wars*, *Call of Cthulhu: Destiny's End* o *City of the Dead*. En el currículum de Hip Interactive aparecen juegos como *Pariah*, *Breed* o *Playboy: The Mansion*.



Tras cancelar *Dragon Empires*, Codemasters apuesta de nuevo por el juego online.

Ampliando el negocio

Ver para creer. Codemasters, que hace unos meses canceló el desarrollo del que hubiese sido su primer título multijugador masivo, *Dragon Empires*, ha anunciado la creación de una división online para identificar y explotar las oportunidades dentro del género. El responsable será David Solari, antiguo directivo de Codemasters y artífice, entre muchos otros, de los desarrollos de *Operation Flashpoint* y *Soldiers: Heroes of World War II*.

Ganadores de concursos

JUICED: Joaquín Berenguer, Espinardo (Murcia) • Carlos Latorre, Madrid • Enrique Expósito Barroso, Vitoria (Álava) • Jefferson Zavaleta, Martorell (Barcelona) • Alexander Sánchez, Cartagena (Murcia) • Marcial Molanes, Marín (Pontevendra) • Javier Fernández, Miranda de Ebro (Burgos) • Enrique Torres, Ciudad Real • Moisés Ortega, Orihuela (Alicante) • Carlos Hermógenes Lax, Murcia • Raúl Ángel González, Arteixo (A Coruña) • Marcos Valdueza, Gijón (Asturias) • Francisco Javier Ortega, Barcelona • Sergio Flores, Almonte (Huelva) • Omar Cattaneo, Librilla (Murcia) • Iker Puyalto, Santurtzi (Bizkaia) • Rosa María Rodriguez, Madrid • José Manuel Redondo, Oviedo (Asturias) • Jordi Muñoz, Calella (Barcelona) • Sergio Hernández, Guijuelo (Salamanca)

DARK AGE OF CAMELOT: Francisco de Asís García, Chiclana de la Frontera (Cádiz) • José Ignacio Rodrigo, Valencia • Sergio Roldán, Málaga • Victor Manuel Martinez, León • Ramón Frutos, Carme (Barcelona) • José Luis Alvaro, Leganés (Madrid) • Miguel Mercader, San Pedro del Pinatar (Murcia) • María Cruz González, Madrid • Rubén Lama, Cacabelos (León) • Miguel Ángel de Santos, Madrid • José F. Mayordomo, Madrid • Antonio Luis Casado, Barcelona • María Antonia Pococi, Coll d'en Rabassa (Islas Baleares) • Alejandro Moreno, Zaragoza • Andrés Rivero, Málaga • Daniel Bello, Madrid • Juan Bueno, La Puebla del Río (Sevilla) • Sergio Narbona, Logroño (La Rioja) • Juan Andino, Villarcayo (Burgos) • José Fernández, Terrassa (Barcelona)

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de julio. Ya se sabe que el verano no suele ser un periodo de demasiados lanzamientos, pero, aun así, hay suficiente variedad para que puedas encontrar algo que se adapte a tus gustos. Nunca faltan nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva.

ACCIÓN



CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D

ESTRATEGIA

GRANDES INVASIONES
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D



TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 6
www.transportgiant.com

VARIOS



FORD RACING 2 + CRIMSON SKIES...
Editor: Virgin Play
Precio: 11,95 €
Puntuación: 7,5



LOS 4 FANTÁSTICOS
Editor: Activision
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5
www.f4thegame.com

NORTHLAND
Editor: Ludis Games
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.northland-game.com



WORMS 4: MAYHEM
Editor: Codemasters
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7,5
http://es.codemasters.com/worms



PAINKILLER + FORD RACING 3 + FLATOUT + GUN METAL
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 8

AVENTURAS





CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE
Editor: Take 2
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D



PORT ROYALE 2: IMPERIO Y PIRATAS
Editor: FX Interactive
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
www.fxplanet.com/p081/p081.htm

ROL



THE BARD'S TALE
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.thebardstale-thegame.com



STARSKY & HUTCH + BIG MUTHA TRUCKERS + CRIMSON SKIES...
Editor: Virgin Play
Precio: 11,95 €
Puntuación: 7,5

DEPORTES



PRO CYCLING MANAGER: 2005-2006
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.cycling-manager.com

SIMULACIÓN



JETFIGHTER V
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=313



YETISPORTS: ARCTIC ADVENTURES
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.jowood.com



Los más vendidos

San Andreas arrasa en las listas europeas, que se mantienen bastante estables. En la española *Imperial Glory*, escala puestos hasta colocarse segundo y *Guild Wars* pierde algo de fuelle. En la británica también cabe destacar la entrada de *Battlefield 2*. Los juegos online mantienen su hegemonía En Estados Unidos, donde no ha calado tan hondo el fenómeno *GTA*.

ESPAÑA

1	Grand Theft Auto: San Andreas
2	Imperial Glory
3	Los Sims 2: Universitarios
4	Guild Wars
5	Los Sims Deluxe
6	Los Sims 2
7	Empire Earth II
8	Sacred: La leyenda del arma sagrada
9	Imperivm III: Las grandes batallas...
10	Los Sims: De vacaciones

ESTADOS UNIDOS

1	Guild Wars
2	World of Warcraft
3	Los Sims 2: Universitarios
4	Los Sims 2
5	Battlefield 2
6	Star Wars Galaxies: The Total Experience
7	Grand Theft Auto: San Andreas
8	Los Sims Deluxe
9	Half-Life 2
10	Rollercoaster Tycoon 3

REINO UNIDO

1	Grand Theft Auto: San Andreas
2	Guild Wars
3	Los Sims 2: Universitarios
4	Battlefield 2
5	Los Sims 2
6	Championship Manager 5
7	Football Manager 2005
8	World of Warcraft
9	Half-Life 2
10	Imperial Glory

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de junio.



QUE PAREZCA

Te van a hacer una oferta que no podrás rechazar. Y te aconsejamos que los escuches. Ya sabes que su especialidad es la recreación de accidentes. Los juegos de temática gansteril van a tomar nuestros compatibles. No es algo nuevo (todavía permanece en nuestras retinas uno de los lanzamientos recientes que más dieron que hablar, *Mafia*) pero la coincidencia en el tiempo de un puñado de juegos de temática criminal nos ha llevado a pensar que la *Cosa Nostra* no se resiste a abandonar una presa tan jugosa como el videojuego.

Si lo piensas, la culpa no la tienen unos italianos cabreados que llegan de Sicilia. Tampoco los yakuzas de Tokyo. Ni los chinos. Ni los rusos. Ni los terribles europeos del este. Mucho menos los mexicanos. Tampoco los que llegan desde Irlanda. Y ni se te ocurra mirar a los colombianos. Porque la culpa la tienen unos escoceses. Los tipos de RockStar. Ellos y su saga *Gran Theft Auto*.

GTA ha abierto la veda. La mejor serie de juegos de mafiosos jamás creada (y que se adapta tan bien a cualquier atmósfera, sea un Miami de pega en *Vice City* o las calles del falso Los Angeles recreado en *San Andreas*) ha puesto de moda el mundo del hampa.

Ahora todos suspiramos por convertirnos en el chico malo. Ése fue el gran mérito de la saga. Ése y también el humor con el que contaban la historia, el tremendo elenco de personajes, los diálogos, la variedad de acción, el hacer del cliché una obra maestra, las infinitas referencias cinéfilas. Y la casi absoluta libertad.



UN ACCIDENTE

La mafia asalta tu PC

Están entre nosotros. Desde siempre. Y son de este planeta. **El hampa vuelve a encañonar** a tu pobre disco duro. Con la Thomson calentita, en los próximos meses tendrás **acción a raudales**, pero tampoco echarás de menos la estrategia pura y dura desde sus estuches de violín. **Andiamo?**

POR X. PITA

Porque ahí acertaron de pleno los miembros de RockStar. Algo de lo que son perfectamente conscientes sus compañeros de profesión. Lo dicho, ansiamos ser los malos de la película. Pero es que además queremos hacerlo con total libertad.

Que *GTA* ha revolucionado la acción lo sabemos todos. Pero es sólo cuando le echamos un vistazo a lo que está por llegar cuando la noticia se confirma. Compruébalo por ti mismo con este reportaje. Con todos los títulos que, igual que el acuñado por RockStar, proponen un tipo de partida tan libre y extensa como salvaje.

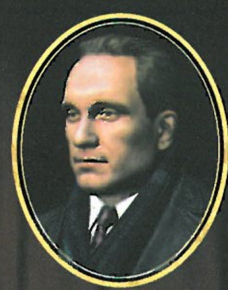
Referentes criminales

Pero no sólo *Grand Theft Auto* sirve de nexo de unión entre los diferentes títulos que conforman nuestro elenco de estrellas de la delincuencia virtual. Inmersos como estamos en un negocio que mira con especial cariño a los productos que cuentan con licencia de renombre, no debería extrañarnos la resurrección de mitos tanto cinéfilos como catódicos.

De ahí que los diseñadores se vean obligados a rescatar del baúl de la nostalgia a películas estrenadas en la década de los setenta. El videojuego sigue conviviendo con parejas de lo más estrafalario. Y mitos como Michael Corleone o Tony Montana no podían faltar a nuestra particular feria de vanidades. Porque la mafia, como los deportistas de élite o los grandes taquillazos veraniegos, ha venido para convertirse en otro de los grandes invitados del videojuego. Ya te lo advertimos antes. No les faltes el respeto, tienen mucho que decir.

EL PADRINO

Un juego de cine





DESARROLLADOR: Electronic Arts
DISPONIBLE: Marzo 2006
SERÁS... Un mafioso italoamericano

Olvídate. No vas a meterte en el papel de Vito Corleone ni en el de Michael ni el de ningún otro ilustre vástago del gran Padrino peliculero. Pero sí que te vas a encontrar a un buen puñado de personajes salidos del film a lo largo y ancho de tu incursión virtual en la Nueva York de 1945.

Lo que te ofrecerá *El Padrino* es una aventura que corre en paralelo a lo mostrado en la gran pantalla. De hecho, sus responsables nos explicaron que el juego "incluirá material de la primera película, del libro y contenido original". Así, manejarás, siempre en tercera persona, al clásico matón italo-americano.

A medida que avances podrás interactuar tanto con personajes de la película como formar parte de escenas que todos reconoceríamos con sólo escuchar las voces. ¿Recuerdas aquel "vienes a mi casa y ni siquiera me llamas Padrino"? Pues eso.

El Padrino seguirá una estructura clásica de los juegos de acción en tercera persona. Es decir, diferentes etiquetas presentes en pantalla van dando parte de las tareas a realizar. ¿Ejemplos? En nuestro caso, tuvimos que perseguir a un miembro de una familia rival, los Tataglia, hacernos un sitio por los míticos tejados neoyorkinos y mandarlo al otro barrio no sin antes zarandearlo un poco.



El Nueva York de los 40 ha sido recreado con todo lujo de detalles.



El protagonista será un personaje completamente nuevo .

UNA CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Ya lo dicen sus responsables. "*El Padrino* es un juego que hace lo usual inusual". Y no les falta razón. Porque lo de desarrollar videojuegos basados en licencias cinematográficas está a la orden del día. Pero la cosa cambia cuando la película que se versiona cuenta con unos treinta años de vida.

En Electronic Arts se han puesto las pilas. Y el juego contará con unos veinte actores que tomaron parte en la película, aunque parece que finalmente no se podrá contar con la voz de Marlon Brando por motivos técnicos. Conscientes de que las comparaciones son inevitables, los desarrolladores reconocen que el juego se mueve por el mismo camino que la gran saga mafiosa por excelencia, *Grand Theft Auto*. En otras palabras: correrás, respirarás, conducirás y dispararás en un mundo vivo cortado por el patrón de la no linealidad. Un 80% de la acción del juego será a pie y el 20% restante en vehículos.

Pero la clave del juego es algo mucho más sencillo: el respeto. Y ya te imaginas cómo se lo gana uno en la América de mediados de los 40. A través de todo tipo de misiones que incluyen tareas propias del asalariado de la *Cosa Nostra* como extorsionar a pequeños comerciantes o dar pasaporte a chivatos, tu posición en el seno de la familia irá cambiando.



La misiones conformarán una parte importante del juego.


Deberás evitar matar a inocentes o tu propia familia te lo hará pagar.


A lo largo del juego asistirás a escenas míticas extraidas de la película.

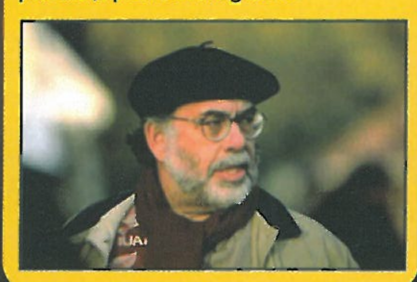
De pobre hombre que se ha olvidado de la palabra remordimiento hasta, ni más ni menos, que Padrino.

Yo soy la ley

Los diseñadores se han resistido a clonar al cien por cien un tipo de partida a lo *GTA*. No es sólo que las misiones puedan ser resueltas de diferentes maneras (generalmente de dos: a lo bestia o con un poco más de delicadeza), sino que tus acciones presentes tendrán consecuencias en el futuro. "Cada acción hará que suba o baje tu nivel de respeto", afirman sus responsables.

FRANCIS DICE QUE NO

La noticia saltó a los medios con la agilidad de una liebre asustada. Francis Ford Coppola desaprueba la versión que Electronic Arts está llevando a cabo de su película. ¿Las razones? Según su punto de vista, no le hace justicia. Tras mostrar su sopresa al saber que EA estaba realizando un juego inspirado en *El Padrino*, Coppola se acercó a la oficina de los diseñadores para ver por sí mismo lo que se estaba haciendo. Y no le gustó. "Están usando personajes que todos conocemos e introduciendo a otros muy menores. Y durante la hora siguiente se disparan y se matan entre ellos", afirmó. Justo después, Coppola confirmaba lo que hoy ya sabemos: su total y absoluta desvinculación del proyecto. Y también su desaprobación. "Creo que es un uso incorrecto de la película", apostilló. Para gustos...



El Padrino intenta capturar la escala de valores de la mafia. Se premiará la brutalidad, cierto, pero sólo cuando ésta sea estrictamente necesaria. De este modo, si te conviertes en una bestia parda que asesina inocentes sin concesiones, tu propia familia, por no hablar de las rivales, se encargarán de que las cosas no sean tan fáciles como al principio. Y ellos son mucho más efectivos que la pasma.

De hecho, en *El Padrino* no hay que darle boleto a los enemigos sin más ni más. En determinadas ocasiones te verás a ti mismo disparando a tu rival en puntos no mortales para poder interrogarlo después y arrancarle así una muy valiosa información.

Antes de comenzar la partida, podrás editar a tu personaje con todo lujo de detalles. Para ello, en Electronic Arts han incluido un sistema de creación facial idéntico al utilizado en *Tiger Woods PGA Tour* o *Los Sims*. Y la interacción con los personajes no jugadores será algo más que motivo de chiste, ya que se está trabajando en "un profundo sistema de conversación".

A medida que vas ganando información, conociendo a los secundarios o aprendiendo los secretos de determinados trabajitos, tu efectividad gana enteros. Ten en cuenta que el juego se desarrolla a lo largo de 10 años (los que van desde 1945 a 1955), tiempo más que suficiente para que tu personaje gane peso, experiencia y canas.

Parece que Electronic Arts nos ofrecerá una oferta que no podremos rechazar. Y nosotros encantados.


La extorsión será sólo una de las tareas que deberás llevar a cabo.


En un juego de la mafia no podían faltar ametralladoras Thompson.





HITMAN: Blood Money

Todo por la pasta

Desarrollador: IO Interactive
Disponible: Octubre 2005
Serás... Un asesino a sueldo

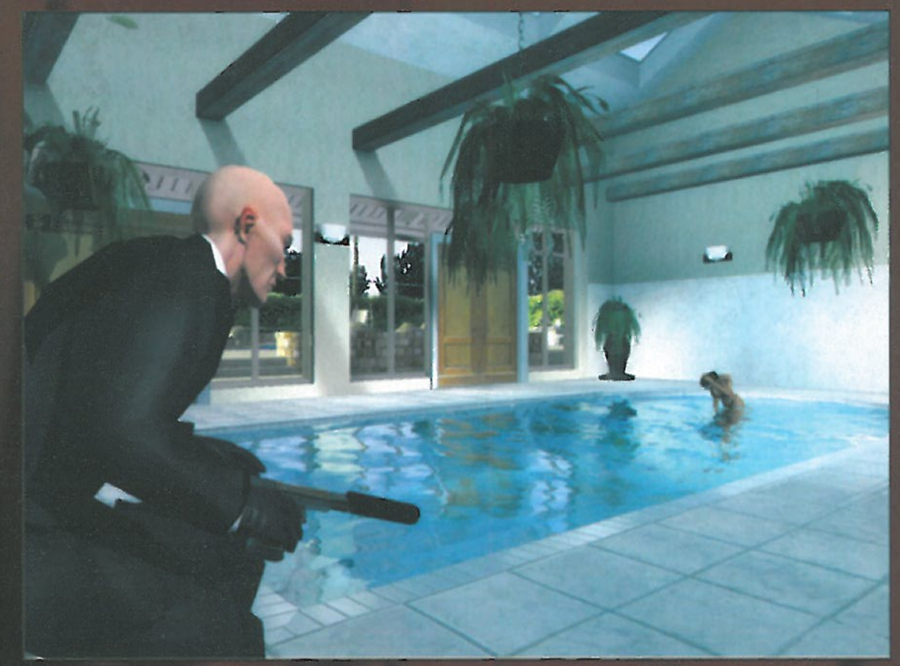
Uno de los pocos reproches que se le podía hacer a la saga *Hitman* es que los cambios entre cada una de las entregas eran meramente testimoniales. Dos o tres retoques en el motor gráfico, nuevas armas, más escenarios, banda sonora igual de efectiva y, *voilà*, nuevo capítulo para la saga. Y más susurros delicados por parte de la crítica especializada.

Pero los miembros de IO Interactive han decidido que ha llegado el momento de dar un salto cualitativo.

El argumento de anteriores entregas siempre ha cobrado más importancia que en otros títulos. La historia de cualquier *Hitman*, del primero al último, incidía directamente en el tipo de partida que se nos estaba ofreciendo. En ese sentido, las cosas no cambian. Es más, el guión de *Blood Money* no desmerece al de ninguna película. Ponte en situación: La cabeza de Hitman tiene un precio. No sólo porque la madre naturaleza lo haya agasajado con un cráneo que luciría perfecto en el salón, también porque alguien, tal vez una banda rival, está acabando con los miembros de la organización a la que pertenece nuestro hombre. Y usando los mismo modales que Hitman: profesionalidad. Así que eso es lo que tenemos, al cazador cazado.



Se premia el sigilo, pero también deberás emplear mano dura.



Ahora el dinero tendrá la importancia que merece, la máxima.

Hitman seguirá siendo un juego de sigilo con todas las de la ley. Su mecánica es sencilla: matas por dinero. Sucede que esta vez el dinero es más importante que nunca. Tanto es así que no podrás tener acceso a una barra libre de armas. El arsenal, tus herramientas de trabajo, tienen que ser escogidas antes de comenzar una misión, algo que estará condicionado por la salud de tu bolsillo. A más fondos, más armas. Y si tu cuenta está en números rojos, toca improvisar. Quizás te ayude el hecho de que, como explica Adam Lay, productor asistente del juego, en ocasiones podrás utilizar objetos inusuales para acabar con tus víctimas: "Un bolígrafo, un martillo o un mueble de jardín se convierten en armas mortales en las manos de un asesino".

Mejor ser discreto

Lo que convierte a este *Blood Money* en un capítulo que será un punto y aparte en la saga es que ahora, hay que matar sin



El motor gráfico del juego, bautizado como Glacier, ha sido remodelado para la ocasión.



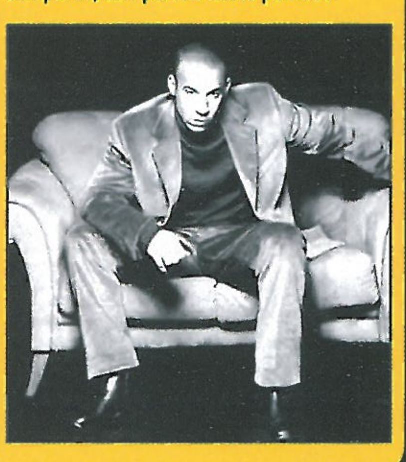
Un nivel de notoriedad demasiado alto te complicará las cosas.



Los disfraces serán perfectos para introducirte en lugares prohibidos.

HIT DIESEL

A Vin Diesel le gustan los videojuegos. Es algo que el actor repitió en mil y una entrevistas y que además demuestra con hechos. Es fundador de una compañía llamada Tigon Studios, responsables ni más ni menos que de *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay*, uno de los mejores videojuegos con licencia cinematográfica de los últimos tiempos. Además, no ha dudado en vestirse de Hitman... para el cine. Porque habrá Hitman en forma de película. Y Vin Diesel encarnará al famoso sicario. Por el momento no se conocen ni director ni fecha de estreno, pero sí productores: Charles Gordon *(La Jungla de Cristal)* y Adrian Askarieh. Lo cierto es que la elección de Vin Diesel como Hitman se nos antoja de lo más acertada. Por compartir, comparten hasta peinado.



que parezca que has matado. Porque esta nueva entrega premia la muerte discreta. De lo que se trata es de conseguir acabar con tu objetivo sin levantar polvareda. Es más, en determinados momentos tus objetivos deberán parecer víctimas de la mala suerte (accidente al canto) o de causas naturales (la Parca que es así).

Ahora deberás replantearte tus estrategias. Sí, IO Interactive sigue insistiendo en que podrás hacer como siempre: apilar cadáveres y llenar las habitaciones por las que pasas de cuerpos sin vida. Pero recuerda que el Hitman de *Blood Money* es un tipo que depende del dinero. Llegará un momento en el que, por puras exigencias económicas, debas matar como Dios manda. Si es que Dios manda este tipo de cosas...

Adam Lay explica que "los escenarios de *Blood Money* estarán menos militarizados" y que "aparecerán más lugares públicos". De hecho, todo en el juego estará pensado para que actúes con la mayor delicadeza homicida posible. Los diseñadores han incluido otra característica de nuevo cuño que pone el acento en el sigilo. Se trata de la notoriedad. Si decides pasar por el juego como por un matadero y conviertes a nuestro delicado sicario en un carnicero descarado (no escondes cadáveres, actúas ante los ojos de indiscretos testigos, etc.), irás ganándote una merecida notoriedad. Esto implica que, en futuras misiones, el comportamiento de los tipos que pasan a tu lado, y también sus reacciones, cambiarán por completo gracias a una inteligencia artificial que se ha rediseñado por completo. Y lo harán hasta el punto de escapar de ti o dar gritos de alarma. En otras palabras, la pesadilla para un asesino que debe pasar desapercibido.

El precio del silencio

De nuevo, cambiar las cosas sólo dependerá de ti o de tu forma de jugar. Matar en silencio te librará de la notoriedad. Pero si insistes en acabar con los malos a grito pelado, nada como el vil metal: con dinero en efectivo reduces tu fama de desalmado.

Para lograr sus objetivos, el protagonista dispondrá de nuevos movimientos que le permitirán, como explica Adam Lay, "saltar sobre muros bajos, escalar a los tejados por las trampillas de los ascensores o desplazarse por las repisas de balcón en balcón". Además, podrá "desarmar a guardias y enemigos con sus manos desnudas" y utilizar escudos humanos. Otro elemento a tener en cuenta es que la cámara no estará fijada a la espalda de 47, por lo que te permitirá "merodear por el escenario y obtener una mayor percepción del entorno que le rodea".

En IO se han tomado muy en serio lo de vestir al bueno del agente 47 con sus mismos e impolutos trajes de siempre. Siguen ahí el estilo y la clase que lo han hecho famoso. Pero también le han comprado nuevos complementos. Y le quedan de maravilla. ¿Apuestas?

TOTAL OVERDOSE

México, gasolina y mala leche

DESARROLLADOR: SCI
DISPONIBLE: Septiembre 2005
SERÁS... Un tipo vengativo entre la mafia mexicana



La violencia y la espectacularidad son dos de las grandes características del juego.

Es un producto de su tiempo, un hijo bastardo de *Serious Sam*, *Max Payne* y las películas de Robert Rodriguez o John Woo. Todo eso está en *Total Overdose*, un juego que ha sido definido por sus creadores como "un viaje a Tijuana apestando a gasolina".

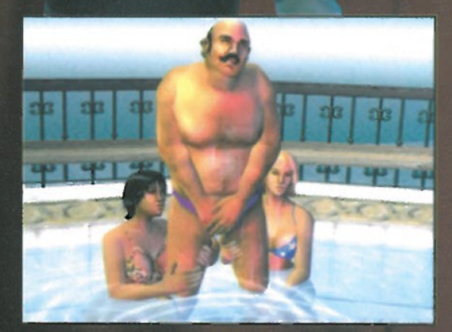
Pero si algo caracterizará al juego de SCI será la brutalidad. Entiende brutalidad como una generosa cantidad de escenas violentas pero también como el uso de la acción más cafre y directa. Porque *Total Overdose* será un juego espectacular. En un contexto que ya hemos visto en centenares de películas (el de un México pegajoso lleno de policías corruptos y grandes señores de la droga) se desatarán los mil y un infiernos. Porque tu héroe (un ex presidiario llamado Ramiro Cruz, *El Gringo Loco*) llega a México para vengar a su padre, un antiguo agente de la DEA que, supuestamente, murió de sobredosis.

De hecho, el juego comenzará en lo más profundo de la jungla mexicana, en pleno 1989, donde el agente secreto Ernesto Cruz decidió abrirse paso ante una milicia armada... sin mucho éxito. Y Ramiro desembarcará en México a ritmo de explosión. Habrá saltos, tiempo bala que permite ralentizar la acción y espectaculares muros por los que caminar como Neo o el Príncipe de Persia. Incluso una serie de movimientos que desatarán las furias de los guardianes de la moral. Ejemplo: disparas a la cara de un camello y recoges su sombrero, que salta por los aires. Y un cartelito (*Hatsteal!*) aparece en pantalla celebrando el evento.

SIN CONCESIONES

Total Overdose es un traje a medida para la violencia bruta. Y ahí están para demostrarlo los potenciadores, llamados *loco powers*. Se consiguen tras matar a seis enemigos sucesivamente (ahí es nada) y te darán acceso a a todo un catálogo de ayudas: ametralladoras con el gatillo caliente, una piñata que en realidad es una granada y lindezas por el estilo.

Da la sensación de que todo en el juego obedece a una misma idea: conquistar el éxito por las bravas. ¿Cómo hacerlo? Ahí tienes unas cuantas pistas: incluirá una generosa cantidad de horas de juego (los diseñadores aseguran que cerca de una veintena) en la que habrá tiempo para el sigilo y la adrenalina desmedida, un arsenal variado (dinamita, lanzacohetes, escopetas de precisión), banda sonora de lujo acorde con la atmósfera (hip hop latino como Molotov) y la cantidad de violencia y desparpajo bestia suficiente como para despertar las iras de los de siempre. Atentos, porque las partidas prometen ser ágiles e inmediatas. Una experiencia cinematográfica.


Molestar a los malos de esta manera te traerá problemas.



Los tiroteos de *Total Overdose* prometen ser antológicos.


Los señores de la droga, unos tipos muy peligrosos a los que tienes que abatir.

SCARFACE: World Is Yours

El precio del poder



Afortunadamente, Tony Montana sigue conservando la cara de Pacino.

DESARROLLADOR: Radical Entertainment
DISPONIBLE: Principios 2006
SERÁS... ni más ni menos que Tony Montana

Si has visto la película, seguro que recuerdas la interpretación que de Tony Montana hizo Al Pacino, un pobre tipo que acabó construyendo un imperio sostenido sobre pilares de cocaína. Tony es de esos personajes con carisma a prueba de bombas. Lo raro, lo verdaderamente extraño, es que el videojuego llegue 22 años después. Y que la partida comience justo unos minutos antes de que termine la película. Si la conoces, ya sabes a qué nos referimos.

A primera vista, y para no variar, podríamos estar ante otro hijo ilegítimo de *Grand Theft Auto*. Pero las apariencias engañan, aseguran los diseñadores de Radical Entertainment, y se empeñan allá por donde van en separar a su criatura de la de RockStar.

De lo que trata *Scarface*, en realidad, es de construir un imperio del crimen. O mejor dicho, de reconstruir lo que has perdido. Según los diseñadores, la espina dorsal del juego es la personalidad de su protagonista. Desde Vivendi se lo han tomado muy en serio. Nada más y nada menos que han contratado al guionista David McKenna, autor de los libretos de *S.W.A.T.*, *American History X* o *Blow* (película, dicho sea de paso, que también glosa las andanzas de otro camello mayúsculo: George Jung).

Para capturar el espíritu deslenguado de Montana, se ha habilitado algo así como un sistema de insultos. Pero descalificar al enemigo va más allá de la sonrisa momentánea que nos puede provocar algo así. De hecho, un insulto a tiempo vale por dos. Mentar a la madre de los malos puede servir para que éstos (mafiosos de dudosa inteligencia, no lo olvides) abandonen su escondrijo y se planten ante las fauces de tu arma.



Podrás utilizar todo tipo de vehículos, lanchas motoras incluidas.



Insultar a los enemigos puede ser una buena idea para conocer su posición. En serio.

UN DÍA DE FURIA

Tony tampoco destaca por su inteligencia... pero sí que destila mucha mala baba. Y eso también se refleja en el juego. En medio de un combate y en las circunstancias idóneas (repartiendo leña sin cesar, insultando al personal), puedes acumular furia... y después liberarla.

La ferocidad de Tony saltará al aire convertida en habilidad para zamparse a una docena de malos. Claro que nuestro hombre también tiene su corazoncito y el juego no permitirá quitar la vida a inocentes. Dicen los diseñadores que el detalle está inspirado en la película, pero a nosotros nos huele a corrección política.

Pero decíamos al principio del artículo que *Scarface* recuerda a *GTA*. Lo hace por su perspectiva en tercera persona, sí, pero también por la capacidad para conducir vehículos. Claro que aquí la física gana en realismo y podemos abrir fuego mientras con otra mano sujetamos el volante.

Scarface llega cargado de buenas vibraciones. Nos conformamos con que sea la mitad de bueno que la película.



Deberás recuperar tu imperio perdido a golpe de plomo.

STATE OF EMERGENCY 2

A la segunda va la vencida

Desarrollador: VIS Entertainment / DC Studios
Disponible: Por determinar
Serás... Un miembro de una banda muy cabreado

La primera parte se acercó más a ser una anécdota que a un buen videojuego. Pero la violencia hiperbólica de su propuesta y el hecho de que RockStar se encontrase detrás de su desarrollo llevaron a *State of Emergency* a vender una buena cantidad de copias en su versión consolera.

Visto el éxito del primer capítulo, no te puede extrañar la noticia: los chicos malos de la primera parte estarán de vuelta. Vendrán de nuevo para todas las plataformas disponibles en el mercado. ¿Y qué traen bajo el brazo? Principalmente, más tenebrismo. La atmósfera del juego ha ganado en oscuridad. Todo (las armas, los escenarios e incluso el diseño de los personajes) se convertirá en esta segunda parte en algo mucho más serio y alejado, así, del estilo caricaturesco de su hermano mayor.

Por su parte, las armas que pudiste manejar en el primer capítulo también permanecen en esta entrega. Eso sí, un par de novedades destacan con luz propia: la capacidad de dar órdenes a tu escuadra y poder jugar con diferentes personajes en la vertiente para un solo usuario. Como diría La Cosa, de Los 4 Fantásticos, es la hora de las tortas.



Esta segunda parte conservará intactas las dosis de violencia cafre.



Este tipo que se parece al cantante de Estopa es otro de los personajes principales.



Las peleas serán tan brutas como multitudinarias.



SNOW

Oscura atracción

Desarrollador: Frog City Software
Disponible: Principios 2006
Serás... Un aspirante a señor de la droga



A medida que aprendas el negocio, los beneficios llegarán casi solos.

Nos llamó la atención en la E3 por varios detalles: Nadie le hacía caso (lo que provocó nuestro interés inmediatamente) y, cuando lo vimos, nos gustó que no apelara a sus imponentes gráficos ni a su atronador sonido. ¿Su propuesta? Levanta de la nada tu propio imperio de la droga.

Estamos en los 70 y los 80. Eres un actor que, tras abrir los ojos y ver que no serás capaz de ganarte la vida con tus dotes interpretativas, decides pasarte por el arco del triunfo a la ley y lanzarte de bruces a los brazos del tráfico de drogas.

Snow es como cualquier otro juego de gestión de negocios. Pero aquí se susituyen materias primas como carbón y madera por la coca o la maría. Y a los competidores por mafiosos dispuestos a quitarte el terreno. Por lo demás, idéntico. Controlar las pérdidas, repartir las ganancias, mejorar estructura, buscar o elmiminar socios.

Una propuesta originalísima, compleja. *Snow*, o al menos su espíritu de juego atrevido, rebelde e innovador llevará a la estrategia otro nuevo terreno en el que adentrarse.

2 DAYS TO VEGAS

Mafiosos con secretitos

Desarrollador: Steel Monkeys
Disponible: Por determinar
Serás... Un ex presidiario con muchos problemas

Todavía están trabajando en él. Además, lo hacen sin decir ni pío. Sobre *2 Days to Vegas* pesa secreto de sumario. Sólo un puñado de imágenes que presagian un motor gráfico para quitar el hipo y un guión muy atractivo. Acorde con las palabras de sus diseñadores, *2 Days to Vegas* será un juego de acción y aventuras en tercera persona. Según Steel Monkeys, el juego seguirá punto por punto la vida de un gángster contemporáneo, un tipo llamado Vinnie que tras una temporada a la sombra vuelve a la calle dispuesto a recuperar su vida. Lamentablemente, las buenas intenciones suelen pelearse con la realidad. Y Vinnie no puede sencillamente echarse a descansar y olvidar sus tres años en el talego. Su hermano, Tony, se ha metido en un lío. Por supuesto, a Vinnie le toca lo peor: rescatarlo.

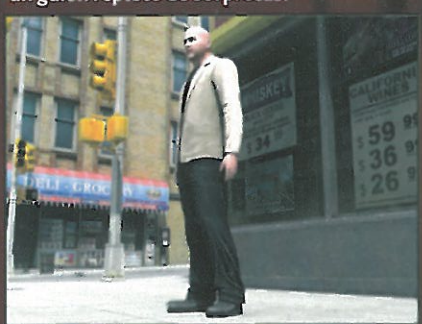


Las primeras imágenes filtradas a la prensa muestran un buen entorno gráfico.

Según parece, habrá acción a pie con todo tipo de armas y también, por supuesto, persecuciones a bordo de todo tipo de coches. De hecho, los diseñadores ponen especial empeño en señalar que el guión, las escenas de acción y las de conducción tendrán un motivo común: la sorpresa y los giros en la trama. Pero por ahora, *2 Days to Vegas* es poco más que una incógnita.



Según Steel Monkeys, el juego contará con un guión repleto de sorpresas.



2 Days To Vegas seguirá el quehacer de un mafioso durante 48 horas.

CRIME LIFE: Gang Wars

Chicos de barrio

Desarrollador: Konami
Disponible: Septiembre 2005
Serás... Un fulano repartiendo a ritmo de rap

A puñetazo limpio. Así de claro. De eso irá *Crime Life: Gang Wars*. Konami ha impregnado el género con un aire a máquinas recreativas. Y también a mitos del videojuego como *Renegade* o *Streets of Rage*. Es decir, eso que los amigos de las etiquetas han bautizado como *beat'em up*.

Y aquí serás un hermano, un *bro*, un negrazo malísimo que habla rápido, dice mucho *fuck* y responde al nombre de Tre. Un candidato a gángster de barrio llega a la banda de los Outlawz de la mano de su primo. A partir de ahí comienza un juego de estructura abierta. Deberás ir visitando de tanto en tanto a tu superior para que te asigne misiones. ¿Te suena la mecánica? De nuevo, *GTA* en la sombra, aunque lo cierto es que *Crime Life: Gang Wars* se adscribe a un género completamente diferente.

Crime Life no se cortará a la hora de mostrar la sangre.

Con una estética de personajes que recuerda el dibujo animado, *Crime Life* reproducirá visualmente el ambiente marginal de un ghetto norteamericano. De hecho, Konami se ha esmerado con el entorno urbano del juego. Según los diseñadores, 10 localizaciones diferentes (desde el arrabal hasta el puerto) servirán para enmarcar un total de 25 misiones de corte dramático.

¿Y la banda sonora? Hip hop a tope. Y no te esperes cualquier cosa. Las súper estrellas D12 confirmaron su participación en la muy cuidada banda sonora. Y también prestarán sus voces. Eso es seguro: *Crime Life* sonará bien.



Una banda sonora de lujo te acompañará en tu vida de barrio.

GANG WAR

El rap del chico malo

DESARROLLADOR: Radioactive Software
DISPONIBLE: Por determinar
SERÁS... Un negro haciéndose con las calles

A veces, en sus soflamas promocionales, los diseñadores dicen la verdad. Y en este caso, el presidente de Radioactive Software, Danny Green, acierta de pleno cuando afirma que *Gang War* llena un vacío en el mundo de la estrategia. Porque por primera vez podremos asistir a la simulación de un imperio del mal callejero actual.

Dos modos de juego, en versión original Command y Action, te permitirán entregarte a sendas formas de partida. En una, podrás gestionar todas las actividades de tu banda; en otra, escoger a un miembro determinado de tu grupo y participar de primera mano en el trabajo sucio. De este manera, Radioactive se asegura la variedad: estrategia y acción. Dos en uno.

Droga, extorsión, robos. Todas las jugosas actividades de la mafia del siglo XXI al alcance de tu ratón. Se nos ponen los dientes largos.


Tus soldados deberán arreglárselas para mantener la paz en las calles.


Según sus desarrolladores, *Gang War* llenará un agujero en el género de la estrategia.


Si así lo deseas, puedes pasar de la estrategia a la acción en cualquier momento.

HERMANOS DE SANGRE

Como el cine, la mafia y el PC se han llevado a las mil maravillas. Nuestros ordenadores son una excelente máquina del tiempo. Y pocas veces el hombre ha pasado por una época tan brutal como aquellos durísimos años de la ley seca. Por si no lo tenías claro, aquí te van unos cuantos juegos protagonizados por la Cosa Nostra. A pesar de la mediocridad de algunos, otros han hecho las maravillas de delincuentes en potencia como los que formamos esta redacción.

MAFIA

En cuanto salió a la calle, fue el juego del momento. En su día, dividió opiniones en la plantilla de la difunta *Game Live*. Mientras unos veían en él la octava maravilla, con una perfecta recreación de los años más duros del hampa, otros le achacaban su exceso de lentitud. Como siempre, las cosas se ven mejor con la perspectiva que otorga el tiempo. *Mafia* es un juego con muy buen final y momentos para el recuerdo pero detalles imperdonables como el sistema de grabación o lo desesperante de las misiones a bordo de automóviles.



SAGA GRAND THEFT AUTO

Sigue siendo el rey. Lo fue tras la publicación de la primera entrega y hacernos sentir por primera vez que éramos el malo de la película. Y lo sigue siendo ahora, tras el salto multimillonario a las tres dimensiones. Irónico, violento, pretendidamente tópico. La saga *Grand Theft Auto* triunfó por méritos propios. Nada parece indicar que las cosas vayan a cambiar demasiado en el futuro. Nunca nos cansaremos de alabar esta saga de Rockstar.

RABID DOGS 2
Trajes y corbatas negras

DESARROLLADOR: Zuxxez Entertainment
DISPONIBLE: Otoño 2005
SERÁS... Un calco de los protagonistas de *Reservoir Dogs*

Échale un vistazo a las imágenes. ¿Ves esos trajes baratos? ¿En qué película estás pensando? Sí, nosotros también. Y los diseñadores de Zuxxez Entertainment no tienen problemas a la hora de reconocerlo. *Rabid Dogs 2* se inspira en la imaginería de *Reservoir Dogs*.

En este juego de táctica por turnos, tendrás que controlar a toda una plantilla de currantes del crimen organizado. Podrás asumir diferentes papeles como sicario o matón. Y por supuesto resolver toda clase de misiones en las que robar o asesinar como lo que eres, un maldito mafioso.

Tanto en términos estéticos (perspectiva isométrica con efectos en tres dimensiones) como de pura jugabilidad, *Rabid Dogs 2* nos remite a juegos como *Jagged Alliance*, *UFO* o *Fallout*. El guión, por su parte, parece que hará referencia a personajes reales y nos hará dudar de qué es el bien y el mal. Como la vida misma.



Los personajes del juego visten exactamente igual que los de *Reservoir Dogs*.



La perspectiva isométrica le remite a uno a juegos como *Fallout*.



En *Rabid Dogs 2* se harán continuas referencias al cine.

SAGA GANGSTERS

Dos títulos conforman la saga *Gangsters*. Una serie de juegos con más claroscuros que la moral de Anakin Skywalker. Y es una pena. Porque la idea y sobre todo alguno de sus detalles podrían haber convertido a *Gangsters* en todo un referente para el género. Si las opciones de gestión hubiesen sido ligeramente más profundas y se introdujese un sistema de combate lo suficientemente atractivo, estaríamos hablando de un juego a tener muy en cuenta.





CHICAGO 1930

A priori, el juego prometía. La idea consistía en llevar un tipo de partida inspirada en *Commandos* al Chicago de la época prohibicionista. El resultado final funcionó a medias. Mientras que visualmente hablando (unos escenarios realizados con innegable pulcritud y buen gusto) pasaba el examen, *Chicago 1930* se hundía en el apartado de inteligencia artificial (enemigos y compañeros que parecían un mal chiste) y sistema de control (que convertía al manejo de varios personajes en una pesadilla). Una pena.

SOSPECHOSOS HABITUALES

No todo iba a ser Al Capone o Lucky Luciano. En esto de la mafia hay docenas de tipos reales y menos conocidos que hicieron temblar las ciudades por las que pasaron. Recuerda sus caras. A tipos así sólo los queremos en el pasado, el cine o el videojuego.

CARMINE GALANTE (1910-1979)



Todos tenían miedo de Carmine Galante. En la calle o incluso cuando entraba en un restaurante a almorzar. Tras la muerte de Carlo Gambino, Galante fue considerado como el jefe de la mafia neoyorkina más duro de la historia. Se desconoce cuántos crímenes ordenó y en cuántos participó.

JOSEPH BONANNO (1905-2002)



Increíblemente, llegó a viejo. Y murió a los 97 por causas naturales. Despreciado por Lucky Lucciano, que lo acusaba de ser un ambicioso sin imaginación, Joseph Bonanno fue el último Don que sobrevivió al fascismo italiano.

MEYER "THE BRAIN" LANSKY (1902-1983)

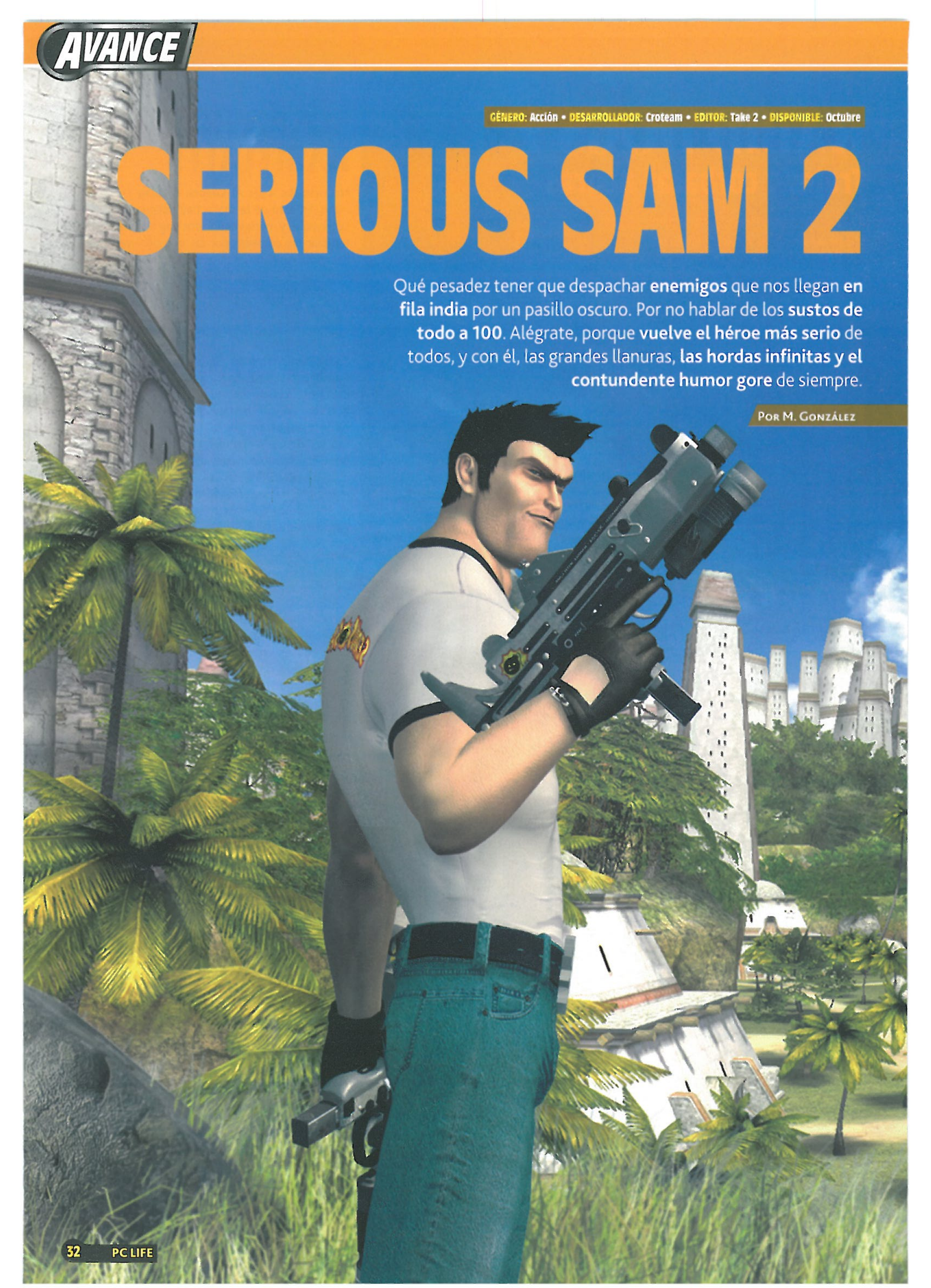


Está considerado como el padre de lo que después sería conocido como la Mafia Americana. A pesar de que los *mafiosi* repudiaban a los judíos, Lansky era la excepción. Un consejo que Luciano daba siempre a sus seguidores: "Escuchadlo a él".

CHARLES O'BANION (1892-1924)



Fue el más feroz competidor de Capone por hacerse con el control de Chicago. A causa de su inmenso carisma, sus seguidores se negaron a rendirse tras el asesinato de O'Banion en 1924. Continuaron la guerra contra Capone y sus secuaces.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Croteam • EDITOR: Take 2 • DISPONIBLE: Octubre

SERIOUS SAM 2

Qué pesadez tener que despachar **enemigos** que nos llegan **en fila india** por un pasillo oscuro. Por no hablar de los **sustos de todo a 100**. Alégrate, porque **vuelve el héroe más serio** de todos, y con él, las grandes llanuras, **las hordas infinitas y el contundente humor gore** de siempre.

POR M. GONZÁLEZ

Algo se perdió en el camino con la llegada de los juegos de acción en primera persona cargados de polígonos. Atrás quedaron las inabarcables hordas planas y pixeladas de enemigos que antaño perseguían al jugador y a cambio nos legaron esporádicos enemigos de aspecto cuadrado, que atacaban como mucho en packs de tres, y gracias.

Hasta la llegada de *Serious Sam* hubo una sequía larga y desoladora en que reinaban los encuentros bis a bis. No es que los nuevos enemigos del tío Sam encarnasen el colmo de la perfección, pero al menos situaron al jugador ante verdaderos ejércitos en una orgía destructiva interminable. Sin grandes argumentos, sin scripts inmersivos ni vídeos con música atronadora y pasándose la estela de *Half-Life* por la entrepierna, ofreció al público la oportunidad de apostar su trasero contra una convención de bichos que apenas dejaba espacio libre en la pantalla.



Espero que lo que tengo en la mano no sea una pistola de agua.

Las aventuras de Sam salpicaron los monitores con un humor gamberro de brocha gorda, y la jugada le salió perfecta. El equipo de Croteam se hizo merecedor de la archiconocida frase: "un soplo de aire fresco en el repetitivo mundo de la acción es primera persona", cuando lo único que había hecho era remodelar lo viejo y ofrecerlo como nuevo.

Vuelve el hombre

Tras *Serious Sam: The Second Encounter*, una especie de expansión independiente, Croteam se puso a trabajar en la segunda entrega de la saga. Así que Sam vuelve, tan chulo como siempre, sin demasiadas luces y ni un solo gramo de metrosexualidad a sus espaldas. Y es que el antihéroe regresará con una excusa que implica a su archienemigo Mental, el planeta Sirius, un concilio de magos y el medallón místico de turno. Un argumento irrisorio, pero que, a diferencia de sus compañeros de estantería, lo es por



Nos ataca una horda de payasos. La pregunta es: ¿a qué esperan los mimos?



Es lo que tiene el barrio chino, que nunca sabes qué te vas a encontrar.

motu propio. Lo importante es que en esta segunda entrega todo apunta a que los desarrolladores han tomado la buena decisión de innovar sin estropear la fórmula del éxito.

En el capítulo de enemigos, tendrás los que quieras y más. Si no hay cambios en la versión final, te aseguramos que deberás tomar mucho batido de plátano para darles a todos su merecido. O a los de Croteam se les ha ido la mano o es que nos estamos haciendo viejos.

Cuarenta y cinco enemigos diferentes entrarán en la nómina de la nueva entrega de *Serious Sam*, desde antiguos camaradas de carnicería sobre la hierba como los gritones kamikazes (reciclados entre los descartes de *Operación Triunfo*), los persistentes y difícilmente esquivos rinocerontes "voy a por ti" y los esqueletos de cuatro patas, todos rehechos para mayor gloria del nuevo motor gráfico.

Las nuevas criaturas, sorprendentes y kafkianas, constituirán apariciones de lo más variadas: payasos asesinos, brujas montadas en sus escobas, híbridos de demonios y tanque y, la mejor de ellas, una gigantesca araña mecánica espectacular a la vista y dura de matar. No será una excepción, ya que en Croteam se vanaglorian de crear el videojuego con los enemigos más grandes jamás vistos (y los más numerosos simultáneamente en pantalla). No nos vamos a dedicar al recuento de malvados virtuales, pero creemos que exageran poco.

Todo por destruir

Los escenarios, que huirán constantemente de los espacios cerrados, también abarcarán tantas variedades como gustos posibles. De hecho, visitarás siete mundos diferentes a lo largo de cuarenta niveles ("será tan largo como los dos *Serious Sam* anteriores juntos", ha explicado un portavoz de Croteam tal vez demasiado optimista), desde zonas volcánicas a selvas tropicales, pasando por un entretenido viaje que parece sacado de *Cariño he encogido a los niños*.

Los paisajes servirán de algo más que de decorado para tus tropelías. Los objetos que poblarán los escenarios serán tan susceptibles de volar en pedazos como tus enemigos y, tras una batalla campal, convertirás la selva más tupida en un solar.

En el terreno armamentístico los diseñadores de *Serious Sam 2* han hecho gala de una imaginación más bien limitada. Tan sólo mencionar como original el lanza-loros teledirigidos. Aparte de eso, lo mismo de



El kamikaze gritón chillará más que nunca y explotará como siempre.

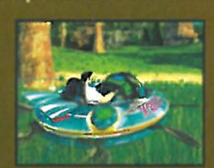
LOS INVENTOS DEL TÍO SAM

Matar a destajo gusta, pero hacerlo a pie cansa, así que nada mejor que disfrutar de la amplia gama de vehículos y complementos destructivos que ofrecerá *Serious Sam 2*.

AERODESLIZADOR FUTURISTA

Viene en colores fosforito, es futurista que te flipas y además viene armado con dos útiles láseres en colores verde y malva. Pensado para acribillar masas incontroladas mientras giras a su alrededor.





COCHECITO CUCHILLAS

Pintado en azul cian y capaz de subir por las cuestas más empinadas. Es descapotable y parece una máquina de afeitar flotante. Ideal para ir de picnic con los niños y depilar a tus familiares más queridos.

TORRETA ARMATOSTE

Desde luego, la maniobralidad no es su fuerte, pero si lo que más valoramos es la potencia de fuego, nada mejor que una buena torreta con un buen par de cañones para mantener a los enemigos a raya.



ESFERA CON PINCHOS

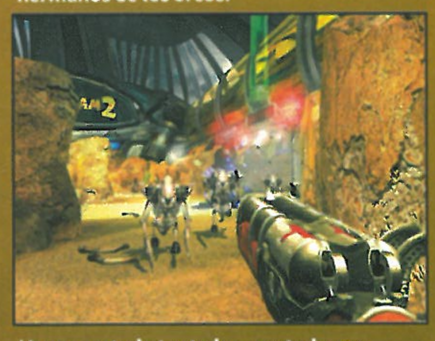
Tiene toda la pinta de esos aparatos de gimnasia que anuncia el gran actor Chuck Norris. Te hará caminar igualmente, pero te sacará de más de un apuro a la hora de lidiar con enemigos sobones.


No sólo de exteriores vive el hombre, bienvenido a los pasillos oscuros.


Oiga, señora. ¿Dónde puedo conseguir unos calcetines como los suyos?


Aunque dispone de un solo ojo, este cíclope tiene cara de buena persona.


Éramos pocos y llegaron los primos hermanos de los orcos.


Han recortado tanto la recortada que parece un tubo de escape.

siempre: recortadas, ametralladoras, lanzacohetes, sierras mecánicas y todo un surtido de herramientas de la muerte de un plástico chillón que ni Paco Clavel en sus noches más locas.

Dispuesto a ahorrar suelas

Como novedades (¿qué sería de una segunda parte sin ellas?) Sam se apunta a la moda de los vehículos. Podrás controlar aerodeslizadores armados con láser, cochecitos cargados con cuchillas en lugar de parachoques e incluso una esfera de pinchos que Sam desplaza al caminar y con la que impedirás que la hierba crezca. Cuando se quede sin gasolina o simplemente le destrocen el vehículo, el protagonista podrá utilizar torretas móviles de los emplazamientos defensivos. No renueva el género, pero sí la saga.

Los desarrolladores han tomado la buena decisión de innovar sin estropear la fórmula del éxito

Llegamos a la parte de las malas nuevas. Cuando en un juego para PC accedemos al menú y nos topamos con el dibujo del mando de una Xbox, es que vamos por mal camino. La versión de prueba deja entrever quién tuvo prioridad en los planes de Croteam y quién no. Al estar limitada a una resolución de televisión y no contar con la opción de alterar el nivel de detalle, es una incógnita saber cómo concluirá el proceso de conversión desde la Xbox. Esperemos que los desarrolladores no la pifien en el camino.

Respecto a las opciones multijugador, está confirmado el modo cooperativo, presente ya en las anteriores entregas, y veremos si los diseñadores se extienden más y añaden alguna novedad interesante.

Divertido, explosivo y cargado de acción a raudales, *Serious Sam 2* promete maneras como digno continuador de la saga. Es toda una delicia ver una horda de kamikazes corriendo ingenuamente hacia ti creyendo que van a atraparte o el aspecto que queda de una selva desolada y plagada de cadáveres tras haberte enfrentado a una treintena de enemigos simultáneos.

Lo esencial

A SEGUIR... Acción en primera persona alocada, bizarra y divertida como pocas. La inclusión de los vehículos es la guinda que le faltaba a la saga.

A MEJORAR... La transfusión sanguínea desde Xbox. Esperemos que la versión final esté plenamente adaptada a las características de los compatibles.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Climax • EDITOR: THQ • DISPONIBLE: Septiembre

MOTOGP 3
Ultimate Racing Technology

A tus dedos les faltaba algo. **Llega el momento** de que muestres tus dotes al manillar **de una moto de competición.** Que no te tiemble el pulso. Un error y tus aspiraciones acabarán tendidas en el duro asfalto. Por fin, se acerca el **nuevo *MotoGP*.**

POR J. FONT

A diferencia de lo que ha ocurrido con la Fórmula 1, esta temporada sí que tendremos campeonato del mundo de MotoGP, aunque se base en el campeonato del año pasado. Además, la compañía que lo desarrolla, Climax, ha optado por potenciar el título incluyendo un nuevo modo de juego denominado Extreme. Este modo ofrecerá carreras en circuitos abiertos en las que podrás participar con máquinas que van desde los 600 hasta los 1.200 centímetros cúbicos. El mismo vértigo pero con toda la libertad que te otorgan las carreteras y los circuitos urbanos.

Plegadas, apuradas de frenada... ¿Resistirás tanta dosis de adrenalina?



Los toques entre motos serán habituales. Cuidado con los atractivos del asfalto.

Todo, todo, todo

En cualquier caso, el mayor atractivo de este título es el campeonato MotoGP. Los desarrolladores cuentan con las licencias de circuitos, pilotos y motos que participaron en el pasado campeonato. Así que podrás enfundarte el mono de Valentino Rossi o de cualquier otro piloto para emular sus proezas.

Podrás escoger condiciones meteorológicas que influyen de manera activa en la carrera. La experiencia de Climax en el desarrollo de la saga les ha permitido trabajar a fondo un modelo de simulación capaz de satisfacer a los usuarios más avezados. El movimiento de los pilotos sobre la moto tendrá un efecto directo sobre la conducción, sobre todo en los niveles de dificultad superiores. Incluso será posible



En el modo Extreme podrás mejorar tu máquina para sacarle mayor partido.



A más potencia, más cerca estarás del otro lado de la curva.



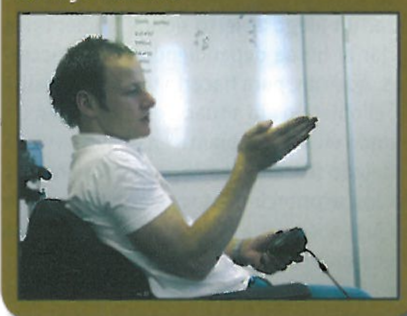
En los túneles de los circuitos urbanos la emoción se disparará.



Sal del paddock y demuestra que eres el más rápido de ese trazado.

SABIOS CONSEJOS

Qué mejor espaldarazo para un juego de alta competición que el asesoramiento de un piloto real. En el desarrollo de este título, Climax ha contado con la colaboración de "Shakey" Byrne. Se trata de un piloto británico enrolado actualmente en el equipo que dirige el tricampeón del mundo Kenny Roberts. En el mundial de MotoGP pilota una Proton KR propulsada por un motor de la marca KTM. Byrne, nacido en 1976, debutó en competiciones profesionales en 1996 con el Harris Honda British Superbike Team. En el año 2003 consiguió el campeonato británico de esta especialidad y fue fichado por el equipo Aprilia para correr el campeonato del mundo de MotoGP. Sin duda, sus consejos habrán servido a los desarrolladores para dotar a este título de un mayor realismo.



actuar sobre el freno delantero o trasero de la moto de manera independiente para controlar mejor la dirección.

En cuanto al modo Extreme, contará con 16 trazados, entre urbanos y carreteras, y 16 motos deportivas de distintas cilindradas. Sus carreras tendrán como objetivo acumular vil metal con el que comprar nuevas motos o mejorar sus prestaciones. A diferencia del modo campeonato, no podrás alterar la configuración mecánica de la moto pieza a pieza, sino que se tratará de mejoras más generales (puesta a punto, frenado, tracción y estabilidad, etc.). Como ves, pocos serán los ajustes directos que podrás aplicar a los componentes de la moto. Eso lo hará más asequible para la mayoría de usuarios, pero sin duda desencantará a los más duchos en mecánica.

Cuenta con las licencias de circuitos, pilotos y motos que participaron en el pasado campeonato

Además de dinero, en este modo también conseguirás puntos en función de tus resultados que te permitirán mejorar habilidades concretas. Como la pescadilla que se muerde la cola, conseguir buenas máquinas y mejores habilidades te allanará el camino. Sin el suma y sigue, te quedarás sin una moto competitiva. Y eso sólo te puede traer derrotas, humillaciones, el final de un motorista. Snif.

Juego flexible

El nuevo *MotoGP* se adaptará a todo tipo de pilotos gracias a sus cuatro niveles de dificultad. Y no sólo eso, sino que la cilindrada de tu máquina afectará también a su comportamiento.

Da la sensación de que los desarrolladores pretenden alargar la jugabilidad al máximo, no vaya a ser que nos quedemos sin el próximo MotoGP. Climax también ha explotado las opciones multijugador. Podrás jugar online a través de los servidores de GameSpy y, además, ha incluido el sistema de pantalla partida y la opción de poder presenciar otras carreras online. En las partidas en red, se generará un sistema de cabezas de serie con el que podrás ver el nivel de tus adversarios. De este modo sabrás con quién te estás midiendo.

Aunque el modo Campeonato será el gran reclamo de este título, las carreras urbanas y en carretera del modo Extreme ampliarán considerablemente su atractivo. En conjunto, el juego es toda una delicia para los amantes de la velocidad, aficionados o no a los campeonatos de la máxima cilindrada. Este esperadísimo y necesario juego promete y, a poco que mejoren la versión final, cumplirá con creces.

Lo ESENCIAL



A SEGUIR... Realismo elevado a la enésima potencia en el movimiento de la máquina e incluso el del piloto. Velocidad, mucha velocidad.

A MEJORAR... No estaría de más que el juego permitiera modificar más las motos y que se incluyeran las opciones multijugador de la versión Xbox.



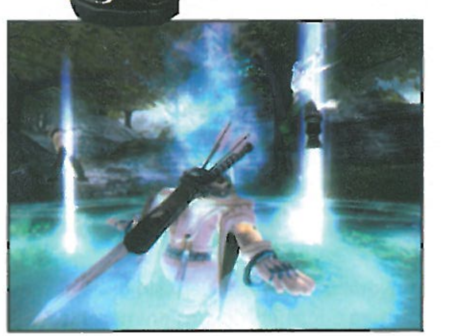
GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Lionhead Studios • **EDITOR:** Microsoft • **DISPONIBLE:** Septiembre

FABLE
The Lost Chapters

Era de cajón. **El título estrella de** Peter **Molyneux** para Xbox **tenía que aparecer** para compatibles. Su lanzamiento **es** ya **cuestión de semanas**. El otrora llamado *Proyect Ego* dará el salto a la plataforma donde mejor **puede lucirse**. Ya sabes cuál.

J. J. Cid

Si seguimos la senda del guerrero, el héroe se convertirá en una mala bestia.



Un poco de magia puede sacarte de más de un apuro.



Es seguro que la versión para compatibles incorporará mejoras gráficas.

Fable fue uno de los juegos más esperados para Xbox. Detrás de este proyecto estaba Peter Molyneux, máximo valedor de la consola de Microsoft y visionario creador de clásicos imperecederos como *Populous* o *Dungeon Keeper*.

Al principio, la misión de *Fable* era recrear un juego abierto donde pudiéramos forjar al héroe dependiendo de sus acciones. Además, para hacerlo todo más realista, el objetivo era situar a este héroe en un mundo vivo y cambiante en el que se viese reflejado físicamente el paso del tiempo y de los acontecimientos. De esta manera un jugador podría pasar en su infancia por un campo recién sembrado y volver a pasar años más tarde y comprobar cómo en su lugar había crecido una hermosa pradera de amapolas. Sonaba fantástico.

La crudísima realidad

Pero tan sólo se trataba del esbozo original. El señor Molyneux volvió a ponerse el listón demasiado alto y su exceso de ambición pesó demasiado durante el desarrollo del juego. Los meses pasaron y las noticias hablaban de conceptos que se caían del carro por problemas varios. La realidad se imponía una y otra vez a la ilusión del autor, pero el desarrollo continuaba. Y por fin, apareció *Fable* en formato Xbox.

No es que fuera malo. Era entretenido y mezclaba conceptos originales y bien desarrollados con otros más difusos y desilusionantes. Sin embargo, la tan cacareada libertad de acción fue amputada brutalmente añadiendo rutas prefijadas y misiones terriblemente encorsetadas. La percepción en pantalla del paso del tiempo, tanto en nuestro personaje como



El gran dilema: robar las manzanas o pedir una pizza.



El protagonista pasará de ser un chaval imberbe a un abuelo achacoso.



Dependiendo de tus acciones, así te recibirán en las ciudades.



Si la cara es el reflejo del alma, éste tiene menos fondo que un jacuzzi de Fisher Price.

LUCES Y SOMBRAS DE UN GENIO

No cabe duda de que Peter Molyneux es todo un visionario. Pero también es cierto que su ambición desmesurada le ha llevado a dar algún que otro traspiés. Aquí te dejamos dos ejemplos de lo que comentamos. Un autor, dos juegos, uno es un clásico mientras que el otro fue un fracaso comercial sonoro.

DUNGEON KEEPER

Este juego rezumaba originalidad y buen hacer en cada byte utilizado en su desarrollo. Consiguió situar al jugador en el otro bando, la facción oscura. Hacer el mal nunca fue tan divertido.

BLACK AND WHITE

Se nos ponía en la piel de una todopoderosa deidad con absoluto poder para hacer y deshacer. Pero algo falló en la fórmula. Ni siquiera la mascota/tamagochi salvó a muchos del sopor que producía la mecánica del juego.

en el entorno, pasó a ser anecdótica y apenas incidía en el transcurso del juego. Nuestro héroe pasaba a la edad adulta en un abrir y cerrar de ojos y la infancia y adolescencia del mismo se resolvían en un largo tutorial vacío de interés.

Se añadirán nuevas misiones y escenarios que completarán la (escasa) duración del juego de Xbox

Las mejores ideas que nos ilusionaron de *Fable* desaparecieron con su lanzamiento. Lo que nos quedó fue un buen juego. Sin duda. Pero esperábamos tanto…

EL CAPÍTULO PERDIDO

Nos falta poco para ver cómo luce *Fable* en nuestros compatibles. La versión preliminar a la que hemos jugado lucía muy similar a lo visto en Xbox, excepto por las necesarias mejoras gráficas. Se entrevé que el manejo con el ratón estará bastante bien adaptado, facilitándonos las cosas a aquellos a los que nos cuesta hacernos a los engorrosos pads.

Fable será un juego de rol de los que escasean en PC. Sus momentos de acción predominarán sobre cualquier otra faceta del juego, dejando la parte "rolera" a la forma en que nuestro héroe afrontará los combates: cuerpo a cuerpo, con armas a distancia o utilizando magia. Tus decisiones durante el juego determinarán en qué técnicas será más diestro. Los enfrentamientos, como no podía ser de otra forma, serán en estricto tiempo real y pondrán a prueba tu pericia con los controles.

Otra parte importante del juego era la consecución y elección de misiones. Cada misión llevaba, y llevará para PC, una versión alternativa totalmente contrapuesta. Así, si en una de ellas se nos encomienda proteger a cierto ciudadano, su otra versión será acabar con dicho personaje. La elección será sólo tuya y de estas decisiones dependerá el trato que te den los personajes de las aldeas, el sobrenombre que te pongan e incluso tu físico.

La versión que aparecerá para compatibles no se limitará a mejorar los aspectos técnicos propios de este tipo de conversiones. Como su título indica, se añadirán nuevas misiones y escenarios que completarán la (escasa) duración del original.

En Lionheart anunciaron esta versión como la que recogería todo lo que se descartó para su versión Xbox. Mucho nos tememos que esa afirmación se quede en añadir algunos monstruos nuevos, más misiones, diferentes hechizos, más objetos y unas pocas expresiones corporales extras. En definitiva, más cantidad y menos riesgo.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las posibilidades de personificación del protagonista, el sistema de popularidad y la recreación del mundo de Albión.

A MEJORAR... El sistema de combate es muy arcade y las misiones se desarrollan de un modo similar. Además, se desaprovecha la fase de la adolescencia del protagonista.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Strangelite • EDITOR: Empire Interactive • DISPONIBLE: Octubre

STARSHIP TROOPERS

Starship Troopers, **la película**, **era una crítica** a las sociedades ultramilitarizadas. Pero **casi nadie entendió el mensaje**. Apenas vieron **bichos y sangre**. Pero, tranquilo, que si fue lo que más te gustó del film, en este juego es lo que **tendrás... y a toneladas**.

POR X. ROBLES



El fragor de la batalla te impedirá pensar... ¡Sólo dispara!

Cuando en 1997 el director Paul Verhoeven estrenó su fantástica *Starship Troopers*, parecía cantado que de aquel film saldría un videojuego. Acción, balas, insectos gigantes, un argumento más que atractivo... el sueño de todo matador de marcianos que se precie, vamos. ¿Pero qué pasó en el enésimo abrazo del fotograma al píxel? Nada más que un mediocre juego de estrategia. Como nos contaron los responsables de Strangelite en sus oficinas de Liverpool, "antes no se tenía la tecnología para poder mostrar miles de enemigos en pantalla, como en la película. Ahora sí". Y te aseguramos que, a tenor de los resultados, es más que una excusa.

¡Quita, bicho!

Cuando se les presentó la oportunidad de hacer un juego sobre *Starship Troopers*, inmediatamente pensaron en un título de


Habrá que purgar el campo, pero también segar, quemar rastrojos, etc.


En los escenarios interiores te acordarás de la sufrida teniente Ripley.


De noche todos los bichos son... verdes, y de día también.


Ya lo dice tu mamá: el insecticida, cuanto más grande, mejor.

Deberás abrirte camino entre mareas de insectos y completar una serie de misiones variadas

acción en primera persona. Luego, escudriñaron el mercado para ver si algún motor gráfico podría satisfacer sus necesidades, pero la búsqueda no dio resultado. Lejos de desanimarse, decidieron ponerse manos a la obra y crear su propio motor SWARM, con el que han podido hacer honor al célebre diálogo de la película, en el que un soldado informa a su superior: "¡Se acercan los bichos, señor! ¡Millones de ellos!". ¿Cuantos millones, soldado?". Ahí es nada.

El film de Verhoeven tuvo una horrible secuela, cuyo tiempo y argumento aprovecha este juego. ¿Cuestión de licencias? El caso es que tomarás el control de un soldado Marauder (algo así como un SAS o un Delta Force). Serás un soldado de infantería, carne de cañón pura y dura. Sí, aquellos a los que mandan a "inspeccionar el terreno", aquellos que mueren en "masacres inesperadas". Con la ayuda de las diez armas disponibles en el juego, deberás abrirte camino entre mareas de insectos y completar una serie de misiones lo suficientemente variadas y atractivas como defender una base de la ofensiva enemiga o ir a cargarte al insecto madre.

Sorpresas te da la vida

A pesar de que no pudimos jugar tanto como quisimos, el personal de Strangelite nos ha asegurado que en el argumento habrá "sorpresas interesantes", y que no sólo los bichejos serán los malos malísimos de la historia. Hasta aquí podemos leer.

Gráficamente, el título de Strangelite puede competir perfectamente con sus rivales más cualificados. Las batallas son espectaculares y la sensación de estar (literalmente) rodeado de 200 arácnidos y disparando como un pollo sin cabeza con una recortada promete descargas de adrenalina considerables. Tras cada misión, terminarás exhausto.

El juego acpunta maneras. Aún así, algunos aspectos se tendrían que mejorar. Si bien podrás disfrutar de fases interiores y exteriores, tus trayectos serán a pie. Además, nos da la sensación de que todo va demasiado guiado, se echa de menos algo más de libertad a la hora de poder elegir por qué camino tirar. Sobre la inteligencia de los insectos, hay que decir que responden bastante bien, a pesar de que hemos detectado algunos comportamientos "sospechosos" que más valdría pulir. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que hemos probado una versión muy preliminar. En cuanto al modo multijugador, ofrecerá misiones cooperativas (de hasta ocho usuarios) y el típico deathmatch. Soldados, atentos, porque en octubre saldrá un título que promete acción intensa y de la buena.

BICHO A LA VISTA

En *Starship Troopers* te encontrarás con 19 tipos distintos de enemigos, cada uno con distintos ataques, puntos débiles y patrones de conducta propios. Te describimos algunos para que te vayas preparando.

WARRIOR
Los bichos más comunes, la infantería de los arácnidos. Su cerebro es más pequeño que un garbanzo, pero son difíciles de parar cuando atacan en masa. Con un par de disparos los envías al paraíso de Baygon.

TIGER
La evolución de los Warrior. Aparecen con menos frecuencia, pero son muchísimo más duros e inteligentes. Para matarlos, tendrás que dispararles en las partes nobles de los futbolistas: las piernas o la cabeza.

RIPPLER
Estos bichos atacan por el aire. Cuando se les acaban las fuerzas se vuelven rojos, se encienden y se lanzan, como kamikazes, encima de tus tropas. Si no los tocas en el aire, aterrizarán sobre tu yugular.

TANKER
Aparecen en pocas ocasiones, pero son como tanques. Para acabar con estos gigantescos insectos deberás disparar donde más les duela y obsequiarles con granadas. Serán realmente duros de pelar.

Lo esencial

A SEGUIR... La ingente cantidad de bichos en pantalla te obligará a tener el dedo en el gatillo durante toda la partida. Los gráficos, que aún se están retocando, pintan muy bien.

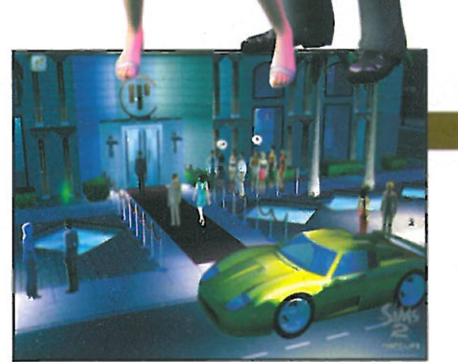
A MEJORAR... Se agradecería un poco más de libertad, ya que a veces da la sensación de que vas demasiado guiado. Algunas animaciones también tendrían que pulirse.

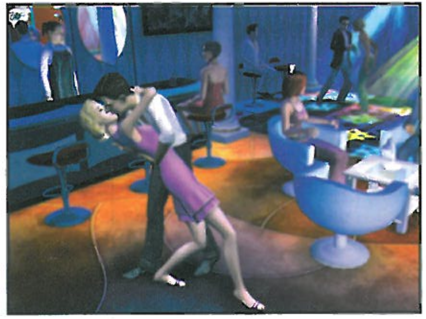
GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Maxis • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Septiembre

LOS SIMS 2
Noctámbulos

El universo de tus sims amenaza con expandirse una vez más con **lo único que les faltaba** para realizarse: esa **vida nocturna rica en excesos** tan necesaria para el espíritu y tan mala para los bolsillos. Menos mal que **los gastos son virtuales**.

POR J.M. MARTÍN


Será posible diseñar los locales más exclusivos de la ciudad.


En esta expansión las relaciones se consolidarán con mayor rapidez.

Noctámbulos. Su propio nombre te da la clave: restaurantes, karaokes, discotecas, clubes, boleras... Todos estos locales englobados en una zona especial denominada The Hub e "inspirada en la vida nocturna europea", según Tim Letorneau, responsable máximo de la expansión.

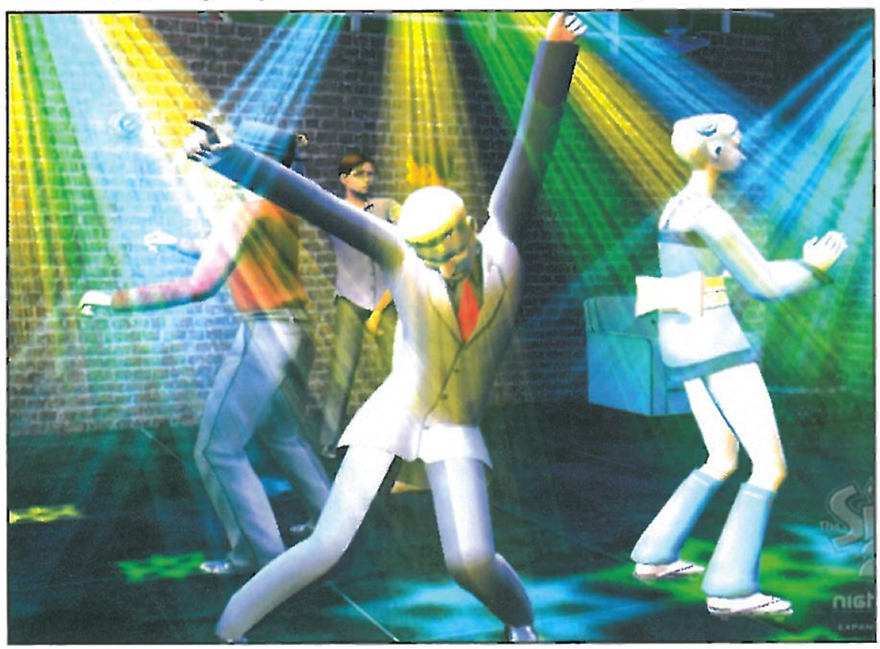
Pero más allá de todas las novedades obvias que esta idea implica (como nuevos objetos y más posibilidades de construcción), *Noctámbulos* destaca por incluir citas o salidas en grupo. Para facilitar las relaciones entre los sims, se incluirá un indicador de atracción que se podrá ver al pasar el cursor sobre otro personaje y que será de diferente color según el grado de compatibilidad y atractivo. La existencia de este indicador permitirá que las relaciones avancen más rápido, ya que no vas a perder el tiempo intentando llevarte al huerto a tu enemigo número uno. Además, podrás encauzar tu relación gracias a otro indicador, el que muestra tus avances con las citas o amistades.

MEJOR EN COMPAÑÍA

Como los sims son alérgicos al aburrimiento, se añadirán numerosas interacciones como el baile en grupo. Incluso subinteracciones como el baile lento, donde podrás hacer cambios de mano o aproximaciones peligrosas. Del lado más romántico, las citas jugarán un papel estelar, con un indicador que te marcará los objetivos. Lograrlos te proporcionará jugosas recompensas.

Como la mayoría de las expansiones de la saga, *Noctámbulos* estará repleta de curiosidades: una anciana puritana que atacará a los bailarines, sesiones de karaoke en solitario o a dúo, vampiros que humean bajo la luz, un fotomatón para inmortalizar tu juerga, una mesa de póquer para desplumar a los amigos y hasta un coche que, aunque no podrás dirigir, te servirá para llevar a tu chica a casa, ir al trabajo o llevar a los niños al colegio (no todo va a ser desenfreno).

Nuevas aspiraciones, deseos y miedos se sumarán a las ya existentes. Con esta expansión, las relaciones sociales suben enteros y estrenan un nuevo sistema de gestión que permitirá coordinar mejor las acciones de tus personajes. En septiembre di adiós al botellón. Sigue la estela de los sims.


En las discos el éxito sólo se consigue bailando más y mejor que los demás.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las novedades se dejarán sentir en todos los aspectos del juego. Destacamos la opción de coordinar grupos de sims para que realicen actividades en común.

A MEJORAR... Por el momento, el tiempo que necesitan algunas interacciones para satisfacer las necesidades de los sims es algo elevado.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números con juego completo,
demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.**

SÓLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: MIDNIGHT NOWHERE + DEMOS, PARCHES
DVD DE REGALO
PCL
Nº 6
PC LIFE JUEGOS
LA REVISTA DE JUEGOS
COMMANDOS STRIKE FORCE
Secretos al descubierto
GTA: SAN ANDREAS
La guía indispensable
SERIOUS SAM 2
Acción desenfrenada
REPORTAJE
EL PADRINO
SCARFACE
HITMAN: BLOOD MONEY
Que parezca un accidente
PORT ROYALE 2
Navíos, cofres y ron
NÚMERO 6 ESPAÑA 3,95 EUROS
editorial aurum
ADEMÁS ➤ Worms 4: Mayhem • Pro Cycling Manager 2005-2006 • Los 4 Fantásticos
The Bard's Tale • Northland • Rollercoaster Tycoon: ¡Empapados! • Wilco Fleet A380...

DVD-ROM 8,5 GB
PC LIFE
¡DE REGALO!
JUEGO COMPLETO ➤ Aventuras
MIDNIGHT NOWHERE
¡9 DEMOS!
➤ DUNGEON SIEGE II
➤ BATTLEFIELD 2
➤ CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH
➤ EMPIRE EARTH II
➤ PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2005-2006
➤ CHROME: SPECFORCE
➤ PHANTASY STAR ONLINE: BLUE BURST
➤ CRICKET 2005
➤ WORMS 4: MAYHEM
EXTRAS Y UTILIDADES

SUPLEMENTO SOBRE JUEGOS PARA MÓVILES DE PC LIFE
MOVILIFE
Reportaje
HÉROES DE PAPEL
Analizamos
ANCIENT EMPIRES II
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores terminales
LOS 4 FANTÁSTICOS
Súper jugable



Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________

Fecha de caducidad ____________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

24 DE JUNIO: Masnou nos visita para contarnos que está superando su adicción a *World of Warcraft*. Ya ha borrado hasta a su personaje, que era muy verde y daba mucho miedo. Por lo visto, su novia le obligó a elegir entre el bicho verde y ella. Cuentan que Masnou dudó.

28 DE JUNIO: Todo vuelve a la normalidad en la redacción: el caos. Navarrete y el coronel Font se van a una misteriosa presentación, Roca está de comidas fraternales, Campano coge vacaciones y el sustituto Navarro aprovecha para mimar a los colaboradores. Que se preparen.

4 DE JULIO: El sustituto Navarro descubre que el teclado de su PC es... ¡blanco! En realidad, sólo tenía que pasarle un trapo húmedo para que obrase el milagro. Hay reunión general para felicitarle y se decide mantearlo, pero el tío no se deja. Dice que la ventana está demasiado cerca.

7 DE JULIO: Para sanfermines, los que se han montado en la redacción. Uno que reclama diez minutos más de vacaciones, otro que cree que un juego de carreras incorpora el Modo Borracho (cosas de la tarjeta gráfica, tranquilos), sin aire acondicionado... Así no hay quien trabaje.

15 DE JULIO: El sector femenino de la editorial nos ha dejado clarito clarito que somos feos con avaricia. Claro, todos menos Font, que les soluciona los problemas informáticos. Si es que ya no se lleva lo de ser metrosexual. Ahora triunfan los tecnosexuales.

CAZA Y CAPTURA



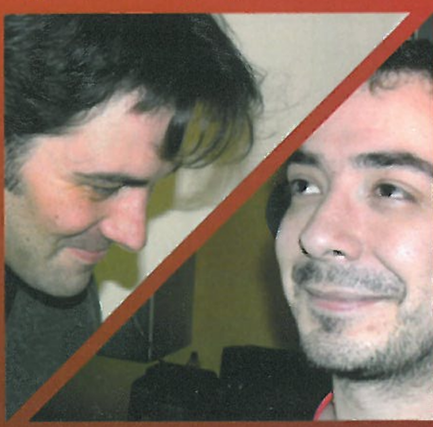
Míralos. Son los ciclistas del último *Pro Cycling Manager*, que se han quedado sin pista. Se nota que alimentamos bien a nuestros amigos pixelados: ya hace dos kilómetros que traspasaron la meta y siguen... y siguen.

JUGADORES NATOS

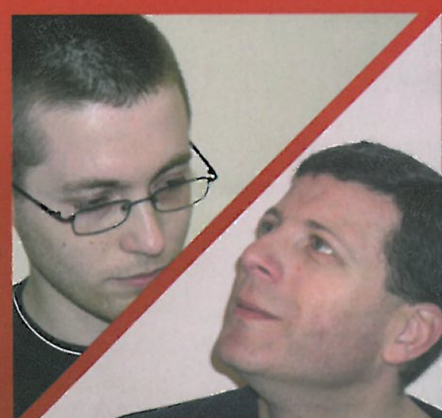
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



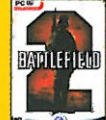
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com

ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: UbiSoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

ONLINE



World of Warcraft
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA

10 ¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.

9 Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.

8 Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.

7 Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.

6 Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.

5 Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.

4 Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.

3 Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

2 Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

1 Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.



PORT ROYALE 2

Imperio y piratas

Surcar los mares en un velero **y vivir de lo ajeno** no sólo es prerrogativa de reyes. Si sabes nadar y se te dan bien las cuentas, también tienes una oportunidad como **halcón de los mares**. Nada de hoteles de oferta, **al Caribe se viene a saquear**.

POR O. GARCIA



Al igual que el primer *Port Royale*, un juego de gestión. Se trata, pues, de hacerse rico, de amasar fortunas, de nadar en la abundancia. Lo de siempre: dinero y poder. Barcos, mercancías, cañones y todo lo demás vienen después, pero sin el dinero no eres nadie. Lo que sí cambia es la forma de conseguirlo. Así que retrocedamos unos pocos siglos atrás (hacia 1500 y alrededores) y traslademonos al Caribe, tierra prolífica en leyendas y muy dada a las oportunidades para nuevos emprendedores. Eso sí, para este viaje espacio-temporal no nos pondremos la vestimenta de un aventurero, sino la de un contable.

Y es que, por mucha vistosidad y entorno de capa y espada, por mucho viento en popa a toda vela y cien cañones por banda que quiera ofrecer, *Port Royale 2* no deja de ser un juego de gestión. A la vieja usanza. Con todo lo bueno y lo malo que eso denota.

En este sentido, la fórmula no se ha renovado gráficamente. Lejos de dejarse tentar por los cantos de sirena de las 3D, sigue fiel a su bidimensionalidad. Esto permite que los requisitos técnicos se mantengan razonablemente bajos por los tiempos que corren, pero también se cobra su precio en cuanto a calidad gráfica. Las imágenes no pasan de la mera funcionalidad y en determinados lugares un zoom a destiempo puede dejarte un ojo a la virulé de un pixelazo. Pero al fin y al cabo, lo dicho: es un juego de gestión y tenemos toda la funcionalidad que necesitamos.

Por añadidura

Donde la funcionalidad es ya más cuestionable es en los nuevos extras que *Port Royale 2* ofrece respecto a su antecesor. Por ejemplo, incluir duelos a espada puede


A veces te ves obligado a librar un duelo contra el jefe de una guarnición.



Un juego con piratas no sería lo mismo sin su cofre del tesoro.


Trazar rutas comerciales acaba siendo indispensable para facilitarte la vida.

tener cierta coherencia argumental, pero no está justificado ni desde el punto de vista del sistema de juego ni desde el lucimiento gráfico. Por un lado, porque no son más que simples ejercicios de sincronización y reflejos aptos para cualquier niño en edad preescolar. Y segundo, porque gráficamente apenas pasan de un simple aprobado.

Lo mismo sucede con las batallas terrestres, que aunque son coherentes con el modo de tiempo real de los combates navales, tienen ciertos problemas de manejo que las convierten en un desesperado intento por sobrevivir más que por disfrutar. Y otro tanto puede decirse de las propias batallas navales que, pese a ser resultonas y aportar un cierto atractivo táctico, a veces se convierten en un tedioso ejercicio de maniobra y desgaste, sobre todo cuando toca enfrentarse con un único barco a una numerosa escuadra enemiga. Ten claro que la única opción que te queda es luchar, porque dejar el combate en manos de la inteligencia artificial supone unas pérdidas catastróficas que ningún libro de cuentas soportaría.

Otro cambio más que cuestionable es la eliminación del modo multijugador. Es cierto que este tipo de títulos no es muy apropiado para partidas en a varias manos, pero esforzarse un poco en esta dirección (aunque sólo fuera potenciando el aspecto bélico) no habría estado de más.

Un número más o uno menos

Y es que, más allá de estos remedios y aditivos, *Port Royale 2* es un émulo a escala total de *Port Royale* (el *1*). O, más bien, una actualización. Eso sí, todo muy grande y muy detallado. Hay algunas mercancías nuevas, como las especias o el café, pero también hay otras que han desaparecido, como las patatas o la sal. Los combates terrestres ahora se realizan en tiempo real, pero las batallas navales siguen un patrón calcado al original. La interfaz se ha modificado... para que todo siga igual.

Si acaso, la única innovación de empaque es el


Datos técnicos

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Ascaron

EDITOR FX Interactive

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.fxplanet.com/p081/p081.htm


Las batallas navales son una parte intrínseca del sistema de juego.


Los combates terrestres no están todo lo bien resueltos que deberían.


En la pantalla de ciudad puedes manejar algunos aspectos con más detalle.

nuevo motor importado directamente de *Patrician III*. Donde más destaca es precisamente en la representación del agua. Pero, ¿realmente es tan importante la calidad de representación del agua en un juego de gestión? ¿Es tan importante incluir duelos a espada si éstos son tan simples como predecibles? ¿O un juego de cartas que pierde todo su interés con un adversario mínimamente capaz porque las posibilidades de ganar son casi nulas?

En realidad, todos estos añadidos dan más la impresión de ser un pedazo de bienintencionadas desviaciones del modelo principal de gestión ("Ponme un combate con sables para que los chicos no se aburran"), pero no acaban de cumplir las expectativas. Por suerte, la base del juego sigue siendo la producción, el comercio y el desarrollo. Y aquí sí que *Port Royale 2* cumple expectativas. Y de sobras.

Zapatero a tus zapatos

Mientras la modalidad de Partida libre te permite experimentar en este gran campo de pruebas llamado El Caribe, optando por la vía que más te apetezca hasta alcanzar la gloria final, en las cinco campañas que incluye el juego es donde todo este abanico de posibilidades queda más centradito. Los objetivos varían entre lo estrictamente militar (enfrentarte al poderío inglés con tu flotilla holandesa) y lo puramente comercial (reflotar una ciudad hundida en la miseria), pasando por lo aventurero (dar caza al famoso Barbanegra).

Es en estos cinco escenarios dilatados donde tienes que saberte manejar con los recursos disponibles para cumplir las misiones asignadas. Eso sí, sigues teniendo entera libertad para hacer y deshacer a tu antojo. Vamos, que si te apetece montar una destilería de ron mientras persigues a la flota española, nadie te lo impide.

La base del juego en esta secuela sigue siendo la producción, el comercio y el desarrollo

Si algo tiene la serie *Port Royale* es libertad a espuertas, con la posibilidad de labrarte ese glorioso destino a través del comercio (algo tan simple como comprar a un precio razonable en el sitio A y vender a un precio abusivo en el sitio B), de la producción (construir varios negocios y dedicarse a vivir de las rentas) o del latrocinio (la piratería cuenta con muchos seguidores). Y dentro de estos múltiples caminos, no falta la opción de gestionar y tomar numerosas decisiones, que van desde montar rutas comerciales a elegir el tipo de munición adecuada en un combate naval.

Las cosas se tuercen en los detalles en los que *Port Royale 2* más se aparta de su esencia, de ese juego de gestión puro. Pero si te quedas con lo que es, si empiezas a navegar horas y más horas por estos extensos mares del Caribe, es posible que no levantes la vista del ordenador durante muchas horas. Hasta que seas, como mínimo, millonario.

LOS MINIJUEGOS

Port Royale cuenta con dos minijuegos (o subjuegos) dignos de mención. Uno lo puedes probar tantas veces como quieras. El otro no.

LA POCHA DEL PIRATA

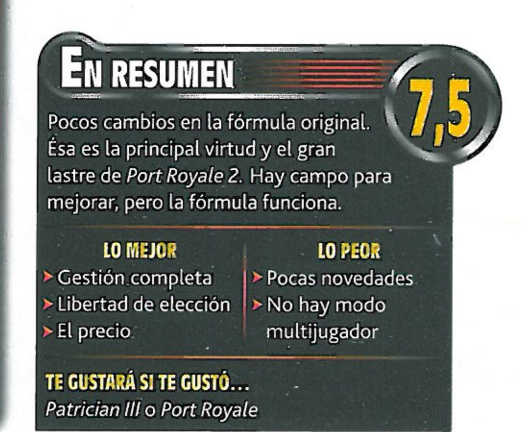


Es un juego de cartas sencillo: cuatro palos con ocho cartas cada uno. Se reparten cinco cartas y luego uno de los jugadores oferta el número de manos que va a ganar. El jugador que ha hecho la oferta más alta elige triunfo y empieza. Luego se juega una partida de arrastre de las de toda la vida. Si el jugador inicial consigue hacerse las manos que había indicado, se lleva el dinero de la apuesta. Si no, se lo lleva el rival.

LOS DUELOS

Los duelos entre personajes surgen de vez en cuando al abordar un barco o asaltar una ciudad. El sistema es muy sencillo: pulsa el botón izquierdo del ratón para golpear al enemigo y el derecho para detener su ataque. Si, además, pulsas el botón izquierdo de nuevo antes de retomar la posición de "En guardia" podrás encadenar varios movimientos de ataque seguidos y crear un combo demoledor.





En resumen

7,5

Pocos cambios en la fórmula original. Ésa es la principal virtud y el gran lastre de *Port Royale 2*. Hay campo para mejorar, pero la fórmula funciona.

LO MEJOR
- Gestión completa
- Libertad de elección
- El precio

LO PEOR
- Pocas novedades
- No hay modo multijugador

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Patrician III o *Port Royale*

WORMS 4
Mayhem

Tras asaltar fortalezas en *Worms Forts*, los gusanos más cachondos del PC **vuelven a la carga** tal y como lo hicieron en *Worms 3D*. **La** denominada **cuarta entrega** de la saga **se afianza** en las tres dimensiones **sin perder** ni un gramo de **su salero legendario**.

S. SÁNCHEZ



Aquellos que jugaron a *Worms 3D* se las verán para detectar las novedades presentes en *Worms 4: Mayhem*. Algunas son tan sutiles que podrían pasarte por alto. Y es que esta nueva entrega bebe directamente del planteamiento de *Worms 3D*, que supuso el salto de la serie a las tres dimensiones. En su momento fue una decisión arriesgada si tenemos en cuenta el éxito de las anteriores entregas en 2D y la dificultad a la hora de trasladar su planteamiento de juego a un entorno más complejo.

Tácticas rastreras

Por si alguien desconoce la esencia de *Worms,* debes imaginarte dos equipos de gusanos que se enfrentan en una lucha a muerte en escenarios psicodélicos y utilizando armamento de lo más alocado. Estos gusanos se desplazan por los escenarios como buenamente pueden. Carecen de patas, pero pueden reptar, saltar y, lo mejor, utilizar equipamiento como cuerdas, paracaídas y mochilas a reacción para moverse.

Algunas de sus armas requieren de un cálculo a ojo de la potencia y el ángulo del disparo teniendo en cuenta la dirección e intensidad del viento, así que ya puedes hacerte una idea de la diferencia que supone actuar en un escenario bidimensional o hacerlo en uno tridimensional.

Por suerte, tras unos breves minutos de aprendizaje *Worms 3D* resultaba ser un juego mucho más manejable de lo que a priori se podría pensar. En realidad consiguió el principal de los objetivos, conservar la jugabilidad de *Worms* sin que se viera afectada por el cambio de perspectiva. Aún así *Worms 3D* no se salvó de críticas sobre algunos aspectos que podían mejorarse, y aquí es donde entra en juego *Worms 4*. Este capítulo representa un paso adelante en una saga que ha sabido adaptarse a los tiempos.



La personalización de los gusanos es mucho mayor que en *Worms 3D*.

PREPARADOS PARA LA GUERRA

Son muchas las armas que se han añadido a esta nueva entrega de *Worms*, pero vamos a destacar algunas que nos han parecido realmente interesantes.

RIFLE FRANCOTIRADOR

Puede que no sea la más espectacular, pero tras probarla se ha convertido en una de nuestras favoritas.



Un disparo a distancia simple de realizar y eficaz como ninguno.

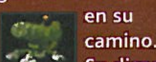
ABDUCCIÓN ALIENÍGENA



Marcas la zona en la que quieres que se presenten los compañeros extraterrestres y ellos vienen y secuestran a tus gusanos sólo durante unos turnos.

TORRETA

Le añade una buena dosis de estrategia táctica al juego, ya que como las minas se activa si algún gusano se cruza



en su camino. Su disparo es demoledor.

ATAQUE BOVINO



Los tipos de ataques aéreos en esta edición se han multiplicado, pero la posibilidad de ver descargar un cargamento de vacas explosivas sobre el enemigo no tiene precio.



Podrás ver cómo tus enemigos tiemblan de miedo.

EN BUSCA DE SOLUCIONES

¿Que cuáles son las mejoras? En primer lugar y como suele pasar en la mayoría de juegos en 3D que utilizan una vista en tercera persona, las principales quejas hacían referencia al uso de la cámara. Es un aspecto que se ha mejorado, aunque nos hemos encontrado con algunos puntos de los escenarios en los que se hacia difícil ver a los gusanos, especialmente en interiores. En cualquier caso, el zoom que controlas con la rueda del ratón funciona de forma intuitiva.

Tampoco gustó en exceso que una vez realizados los disparos el juego no mostrara bien el resultado del impacto, por lo que se perdía en espectacularidad. Ahora no sólo la cámara sigue la trayectoria de los proyectiles, sino que el cambio de cámaras se efectúa en el momento adecuado para ver en primer plano el impacto. Además, para facilitar las cosas y ganar en dinamismo, el viento tiene ahora una influencia mínima en la trayectoria de los proyectiles.

Seguro que, si has sido jugador de *Worms 3D*, en muchas ocasiones habrás deseado que tus lombrices se desplacen un poco más rápido. Pues como no eres el único y los miembros de Team 17 lo saben, tus reptantes amigos se han puesto las pilas. No dejan de ser gusanos, pero seguramente nunca los has visto tan parecidos a Marion Jones.

Las armas y los complementos es otro de los apartados que presenta modificaciones. Por ejemplo, destacan los nuevos usos que se le han dado a la cuerda ninja, que ahora, además de balancearte a lo Indiana Jones, te permite capturar objetos a distancia. También el paracaídas ha pasado por el plan "renove": en realidad sirve para lo mismo que antes, pero permite unos deslizamientos aéreos mucho más intuitivos.

Si con el amplio arsenal de *Worms 4* no te basta, el juego incorpora como novedad un sencillo sistema de creación de armas. Se trata de combinar elementos de las existentes para crear otras nuevas a tu medida. Estas armas mutantes no sólo dan otro aire al juego, sino que influyen en la potencia o el tipo de munición.

No sólo las armas van a sufrir tus dotes de doctor Frankenstein, el juego



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Team 17

EDITOR Codemasters

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla [bandera de España] Voces [bandera de España]

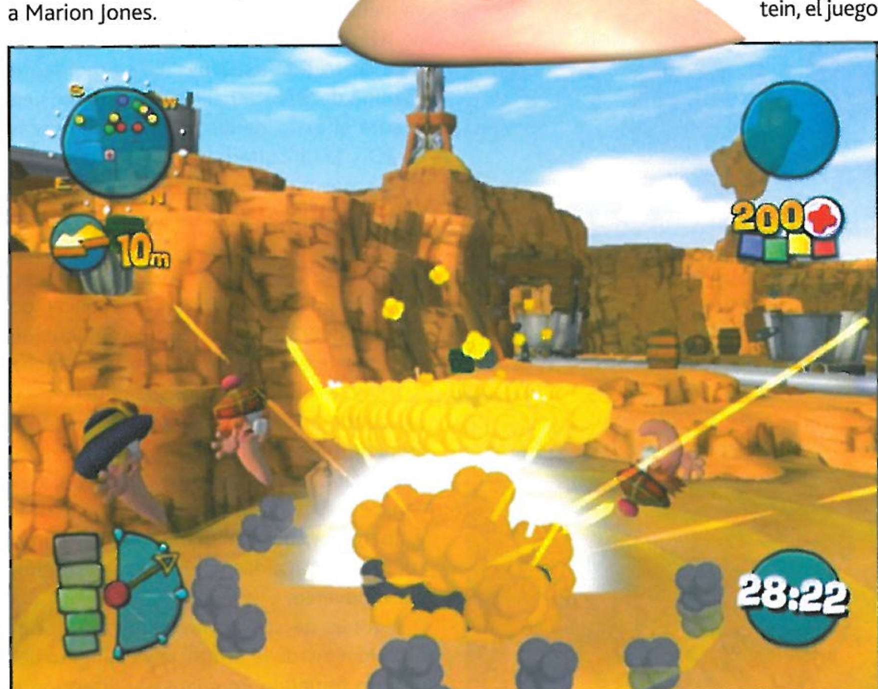
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4

WEB http://es.codemasters.com/worms



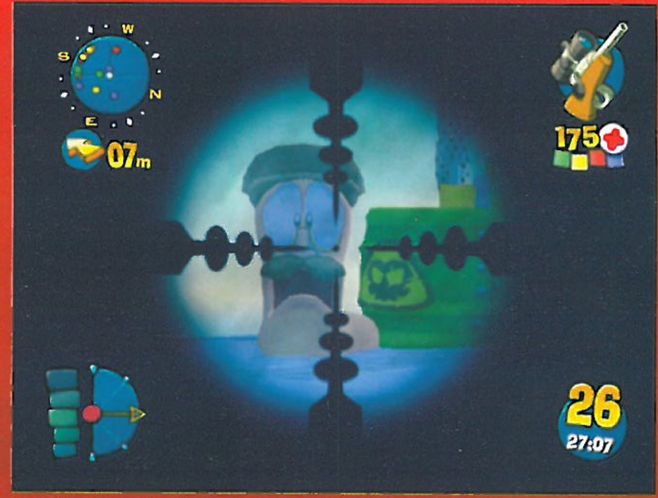
Hay que aprovechar que el viento arrecia menos para darle gusto al bazoka.



Los hay que disfrutan ensañándose con los gusanos escoceses.



La abuelita sorpresa es ya un clásico de la saga.



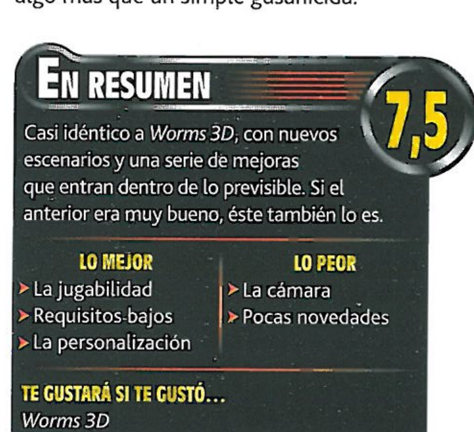
El rifle francotirador te hace la vida mucho más fácil.



Desde un paracaídas, podrás oler a suculentos gusanos fritos.



Una imagen vale más que mil disparos y más vale gusano muerto que ciento volando.



Por si las armas eran poco mortíferas, pon veneno en tu vida.

pone en tus manos expertas la configuración externa de los gusanos. En anteriores entregas podías crear tu propio equipo y modificar ciertas cosas de su aspecto, pero en *Worms 4* podrás convertirte en un Karl Lagerfeld lombricero gracias a una lista de complementos que ni Zara en Navidad. Y por si no tienes bastante, también puedes personalizar sus voces, la bandera o el tipo de lápida que adornará tu sepulcro.

Este capítulo representa un paso adelante en una saga que ha sabido adaptarse a los tiempos

Viejos conocidos

En cuanto a los modos de juego, pocos cambios hay respecto a *Worms 3D*. Cuentas con un modo historia, es decir, una serie de misiones unidas por un tímido argumento. Si lo que te falta es tiempo, puedes entablar un combate rápido. Además, puedes atreverte con alguno de los desafíos que vienen a ser minijuegos en los que completar una serie de objetivos en el menor tiempo posible. Eso sí, para no quedarte sin amigos, porque el juego hará añicos tu vida social, lo mejor es dedicarse a las partidas multijugador. Creerán que lo haces por amistad, pero poco a poco irán comprendiendo la verdad: no puedes dejar de jugar.

Tampoco es que las opciones para un solo jugador se queden cortas. Esta edición cuenta también con una opción denominada tienda. Para ello debes superar lo mejor posible los escenarios del modo historia o desafío. De esta manera, consigues monedas que luego puedes canjear en la tienda para obtener nuevos sonidos, mapas o complementos para tus gusanos. Una fórmula ideal para que, entre sangría y sangría, te rompas el coco y eleves la figura del cazador de lombrices a algo más que un simple gusanicida.

En resumen

7,5

Casi idéntico a *Worms 3D*, con nuevos escenarios y una serie de mejoras que entran dentro de lo previsible. Si el anterior era muy bueno, éste también lo es.

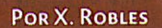
LO MEJOR	LO PEOR
La jugabilidad	La cámara
Requisitos bajos	Pocas novedades
La personalización	

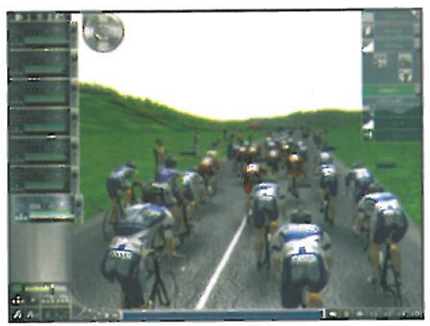
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Worms 3D

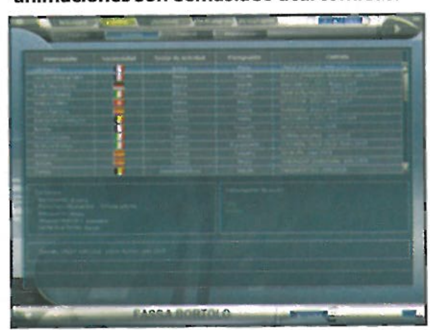
PRO CYCLING MANAGER

Temporada 2005-2006

Desde Indurain que **no nos comemos un rosco**. Es la hora de la venganza. **Toma el control de un equipo**, prepara a tus corredores y enfréntate al todopoderoso Armstrong. Tranquilo, que el overclocking no se considera doping




Los escenarios están bien, pero las animaciones son demasiado acartonadas.


Consigue dinero de los patrocinadores o tendrás que sudar gratis.

Si alguna peculiaridad tienen los videojuegos es que dan cabida a todo tipo de aficiones. Y, claro está, si eres un loco del ciclismo, irás a parar inexorablemente a *Pro Cycling Manager 2005-2006* (que vendría a ser la continuación de *Cycling Manager 4*), de Cyanide, el único de su especie tras la extinción de la saga de Dinamic Multimedia.

Es importante dejar claro desde un principio que *Pro Cycling Manager* es un juego para amantes de las competiciones sobre bicicletas: no incluye tutoriales y el vocabulario utilizado es muy técnico. El manual de instrucciones puede dar alguna pista sobre cómo jugar, pero si no tienes ninguna noción de ciclismo, dedícate a la petanca.

El juego tiene dos caras claramente diferenciadas: la parte de manager y la parte de simulación en 3D. La primera sigue la línea de los *Cycling Manager* anteriores y es perfectamente comparable a la de otros títulos de gestión deportiva, como *Championship Manager 5*, por ejemplo, con una interfaz sobria construida a partir de tablas y colores planos.

Titiritero sobre ruedas

Tras tomar el control de un equipo, empiezas la temporada (basada en el UCI Pro Tour) y te topas con los primeros añadidos, como la posibilidad de charlar con los ciclistas de tu plantilla para motivarlos o una gestión de entrenamientos mejorada. Aún así, al juego se le sigue pinchando la misma rueda: le falta muchísima profundidad. La mayoría de las categorías solamente las consultarás al inicio de la temporada, las noticias que te asaltan jornada tras jornada no tienen ningún interés (y las que podrían tenerlo no aparecen), el entrenamiento es demasiado básico... Un cúmulo de factores que terminan por ensombrecer la parte de gestión, que te empujan a pasar de los detalles y a pulsar el botón de "continuar".

Si, además, prescindes de disputar las etapas, la monotonía te invadirá a las pocas horas de juego, y es una lástima, porque la base de datos es muy notable, aunque no se cuente con todas las

Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Cyanide

EDITOR
Friendware

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Español · Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X · LAN: 20 · Internet: 20

WEB www.cycling-manager.com


El pelotón multicolor, el mejor refugio para cuando vayas justito de fuerzas.

RIVALES A BATIR

Te presentamos a los ciclistas que aparecen en todas las apuestas como aspirantes a subir al podio en los Campos Eliseos. Son rivales duros de batir.

LANCE ARMSTRONG (Lance Nuilstrung)

El monstruo. La fiera. El innombrable. Ganador de seis Tours consecutivos (¿siete cuando esta revista esté en tus manos?), el americano es bueno en casi todos los aspectos: montaña, contrarreloj, resistencia... El mejor del juego, sin duda.



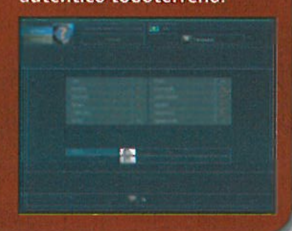


JAN ULLRICH (Jan Ullrach)

El eterno aspirante. El alemán, que ganó un Tour antes de la llegada del "Kaiser" Armstrong, se ha visto relegado a un segundo plano. Aún así, sigue destacando muchísimo en contrarrelojes. Eso sí, su rendimiento es un poco irregular.

ALEXANDRE VINOKOUROV (Alexandre Vunokourov)

El kazajo del equipo T-Mobile es una máquina que cada día va a más. Tras demostrar su valía ganando la etapa reina de Los Alpes, ha dejado claro que es uno de los ciclistas más competitivos y resistentes del panorama actual. Es un auténtico todoterreno.





Antes de empezar una etapa es recomendable una buena planificación.



Durante la etapa debes estar muy atento a cualquier incidencia.

licencias (el editor permite modificar los datos a tu antojo).

El simulador en 3D

¿Te acuerdas de los gráficos de la edición anterior? Pues busca, compara... y te quedas con esta edición, seguro. Se ha rediseñado completamente el aspecto visual del simulador y el esfuerzo se agradece. El salto cualitativo es importante. Como contrapartida a esta mejora, los tiempos de carga previos a la disputa de una etapa han aumentado desastrosamente. A veces pensarás que es más rentable viajar hasta Francia para ver el Tour en directo, que esperar los interminables minutos que tardan en cargarse todas las texturas y demás.

Se ha rediseñado completamente el aspecto visual del simulador y el esfuerzo se agradece

De todos modos, *Pro Cycling Manager* aún no se libra de la crónica sensación de acartonamiento que lo persigue. Las animaciones y los trazados dejan bastante que desear. Pero bueno, esto es un manager, así que tampoco hay que darle más importancia.

El control de tu equipo en cada etapa sigue siendo ameno y te obliga a estar atento a todos los detalles. Si alguien lanza un ataque, elige al ciclista óptimo y engánchate a su rueda; si te precipitas puede ser que se canse y coja una "pájara". La clave está en racionar las fuerzas, conocer tu grupo al dedillo y elegir el momento óptimo para ejecutar la escapada. La sensación de ganar a Armstrong (Nuilstrung aquí) en el sprint final te hará sentir más feliz que Alberto de Mónaco en una playa nudista.

En resumen, aunque ninguna de las dos vertientes del juego es excelente, la combinación de las dos resulta adictiva y bastante divertida. Sí además le añades la posibilidad de competir online junto a 19 personas más, tienes pedaleo para rato.

EN RESUMEN

7

El único juego de ciclismo que hay en el mercado. Ni es el mejor manager deportivo ni el mejor simulador. Aún así, la suma de los dos apartados da para nota.

LO MEJOR	LO PEOR
Combina manager y simulador	Poca profundidad
Los gráficos	Faltan licencias
	Tiempos de carga

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Cycling Manager 4



Con lo que se suda aquí, es imposible que el maillot te venga estrecho.



No son la bomba del verano, pero los gráficos han mejorado mucho.

THE BARD'S TALE

The Bard's Tale suena a clásico de los que huelen a naftalina. Su anterior entrega se remonta a **cuando no existían tarjetas gráficas** y los juegos venían en coquetos discos cuadrados. Pero no te preocupes, porque esta vez **el tiempo ha pasado para bien**.

POR J. J. CID



Algo más de detalle no le habría venido mal a las hojas de personaje.

The Bard's Tale es un juego multiplataforma pensado para que cualquiera lo disfrute desde el comienzo, sea o no aficionado al género. Esto, que suena muy bien, es también una advertencia para puristas del género: olvídate de innovaciones prodigiosas. Este juego, pese a su estirpe rolera, representa la vertiente más ligera y popular de los juegos de rol, donde la acción toma el protagonismo y se erige como principal argumento a la hora de avanzar en la aventura.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Inxile Entertaiment
EDITOR UbiSoft
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 933 MHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗
WEB www.thebardstale-thegame.com

TODO INVENTADO

The Bard's Tale bebe de la abundante fuente de inspiración que supuso *Diablo*. Pese al tiempo transcurrido, la fórmula original sólo ha sido superada por la propia continuación del juego de Blizzard. En ese sentido, la criatura de Inxile sigue la estela de *Diablo II* sin superar su concepción. La mecánica de este título es incluso más sencilla que la impuesta por los juegos de Blizzard y su desarrollo es bastante más limitado en cuanto a duración, posibilidades y variedad. Para culminar esta carta de presentación, *The Bard's Tale* carece de modo multijugador.

La baza con la que cuenta *The Bard's Tale* para atrapar al jugador no está en sofisticados interfaces ni en desafiantes combates multitudinarios. Ni tan siquiera cuenta con la posibilidad de personificar a su protagonista a tu gusto. No, ése no es el camino. *The Bard's Tale* logra diferenciarse del resto de clones impersonales por su ácido sentido del humor, por su carismático personaje y por sus diálogos y situaciones hilarantes. La duda es lógica: ¿Sólo con estos mimbres puede sobrevivir un juego? En realidad sí, y la prueba de ello es que, a pesar de haber jugado decenas de copias de *Diablo* y terminar más que hastiado del subgénero, este analista ha disfrutado con *The Bard's Tale*.

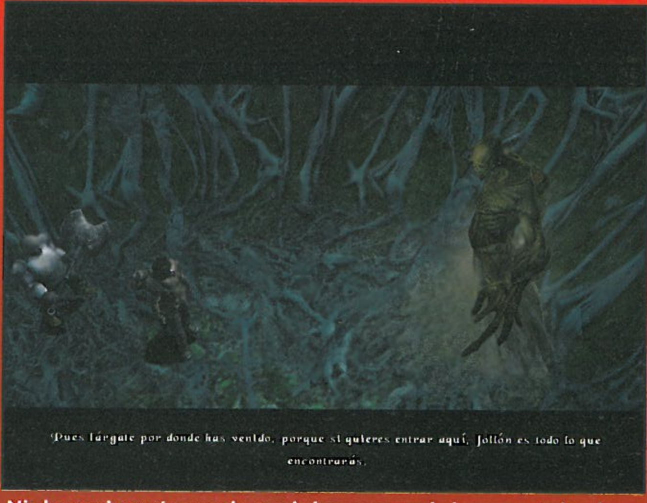
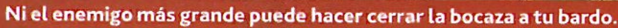
Gran parte de la culpa de esta diversión la tiene el carisma del protagonista. Pertenece a la estirpe de personajes deslenguados, vividores y camorristas de los que te encariñas desde sus primeras



Resulta algo engorroso recurrir a una invocación para regenerarte.



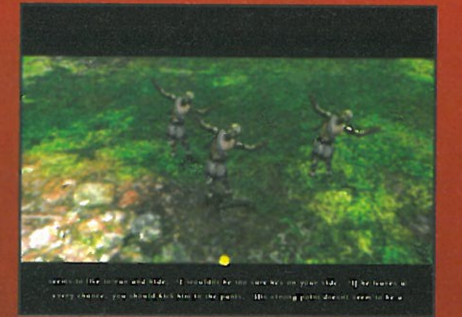
El bueno de Findley nos da a probar su brebaje. ¡No le hagamos un feo!

Ni el enemigo más grande puede hacer cerrar la bocaza a tu bardo.



La estrategia en combate brilla por su ausencia.



Momento karaoke. ¡No te cortes! ¡Canta con nosotros!



¿Amable o desagradable? Adivina qué opción encierra los mejores diálogos.

frases. Este bardo es una especie de Han Solo medieval armado con un laúd y con los instintos primarios desatados. No sólo soporta el peso del juego sino que evita que a *The Bard's Tale* le cuelguen la etiqueta de clon prescindible. De todos sus compañeros de viaje, destaca uno invisible pero ruidoso: el narrador. Es el contrapunto perfecto al bardo y rivaliza con él en sarcasmo y comentarios hirientes. Impagables las frases que suelta cuando mueres.

El bardo es una especie de Han Solo medieval con los instintos primarios desatados

Lo malo es que, que a pesar de las abundantes líneas de diálogo que encierra *The Bard's Tale*, no existen apenas niveles de interacción en ellas. Tan sólo se te ofrece la posibilidad de responder al interlocutor como un niño educado o como un pasota descarado. Adivina qué opción resulta más divertida.

La magia de la música

Manejas a un héroe solitario que debe ir resolviendo las diferentes misiones que hilvanan la trama y alguna que otra misión secundaria. Estas misiones no van más allá de ir de un lugar a otro cargándose a las hordas de enemigos que te salen al paso. Para ayudarte en esa tarea puedes invocar a diferentes criaturas siempre que hayas encontrado la melodía necesaria. Según vas adquiriendo experiencia y haciendo evolucionar al bardo, las criaturas convocadas ganan en poderío y número. Es en fases avanzadas cuando sacas todo el jugo de estos ayudantes necesarios.

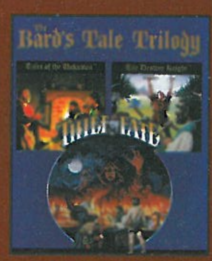
Del lado negativo, es necesario apuntar la evolución del personaje, bastante rácana. No existe libertad real a la hora de diseñarlo y todo se limita a la elección de unas pocas habilidades de una lista. Además, dada la escasa variedad de objetos, encontrarás pocos estímulos para explorar el mapa.

Técnicamente el juego cumple, que no es poco. La acción se desarrolla íntegramente desde una perspectiva cenital y existe una discreta posibilidad de zoom. Lástima que el juego presente algunos problemas de rendimiento incluso en equipos muy por encima de los requisitos recomendados. Pese a estos inconvenientes, gana el argumento lúdico. Y es que se trata de un juego que divierte.

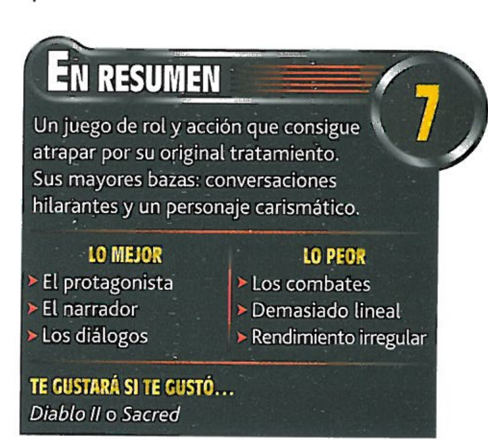


En el mapa del mundo puedes decidir tu próximo destino.

DIME DE DÓNDE VIENES...



Han pasado diez años desde que apareciese el primer capítulo de la saga *The Bard's Tale*. Tal vez te suene. *Tales of the Unknown, Volume I* supuso la introducción al videojuego rolero para cie ntos de aficionados que vieron en este título uno de los mejores acercamientos a una partida de rol "de verdad". Un año más tarde salió *The Bard's Tale II: The Destiny Knight*, que fue un auténtico éxito mundial y al que muchos aún hoy recuerdan como uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. La saga se completó con *Thief of Fate* en 1988. Los pocos que disfrutamos de aquellos títulos lamentamos que cualquier parecido con el actual *The Bard's Tale* sea pura coincidencia.



EN RESUMEN

7

Un juego de rol y acción que consigue atrapar por su original tratamiento. Sus mayores bazas: conversaciones hilarantes y un personaje carismático.

LO MEJOR	LO PEOR
El protagonista	Los combates
El narrador	Demasiado lineal
Los diálogos	Rendimiento irregular

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Diablo II o *Sacred*





NORTHLAND

Ya están aquí **esos orondos vikingos** con sus largas melenas y sus ganas de dar guerra. **Han vuelto**. Los esperábamos desde hace tanto que hemos perdido la cuenta. Y es que **el paso del tiempo** es como la resaca de anís del mono, que **no perdona**.

POR X. PITA

Aviso para navegantes: *Norhtland* fue lanzado en Alemania en el ya lejano 2002. Teniendo en cuenta cómo avanza la tecnología en esto del videojuego, ya te puedes hacer una idea del aspecto gráfico que lucirá este tercer capítulo de la serie. Porque *Northland*, visualmente, sabe a viejo. A pesar de lo colorido de sus escenarios, del simpático diseño de personajes (más cercano al dibujo animado que al fotorrealismo), las dos dimensiones del juego lo remiten a uno a tiempos que creíamos superados.

Independientemente del paso del tiempo, algo nos ha chocado tremendamente en el juego: la falta de transparencias. Imagínate que uno de los habitantes de tu aldea vikinga está detrás de un árbol. Pues bien, al no existir transparencias en las superficies, te resulta totalmente imposible localizarlo. Algo que podría pasar por graciosa anécdota se convierte en pesadilla exasperante en un juego de estas características. Porque aquí cada personaje es un recurso valiosísimo.

Y es que de eso va *Northland*. Ni más ni menos. De crear personajes, asignarles tareas, subirlos de nivel, conseguir más recursos, escoger más edificios y volver a construirlos. Dicho así, puede parecer sencillo. Nada más alejado de la realidad.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Funatics Software

EDITOR
Ludis Games

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6

WEB www.northland-game.com



El apartado gráfico del juego es a la vez simpático y anticuado.



El gran problema de este juego es que es monótono, un pecado capital.



No, no te han robado tu Exin Castillos. Sólo es ficción.



Gráficamente el juego no puede ocultar sus orígenes. Es puro *Cultures*.

Northland es un juego completo. Y complejo. Las opciones que se le brindan al jugador a la hora de gestionar al pueblo son tremendamente numerosas. Y contra lo que viene siendo habitual en infinidad de juegos similares, la interfaz de *Northland* está diseñada con maestría. Funatics ha sabido dar las explicaciones con una simple flecha de cursor. De hecho, el uso que se hace en el juego de los menús, el minimapa, el teclado y el ratón es uno de los más refinados y sencillos que hemos visto en los últimos meses. Todo un verdadero acierto en el diseño del videojuego. Eso sí, echamos de menos la presencia de un manual y no sólo una triste hoja en la que se dé parte de los atajos de teclado.

Una balanza rota

Lamentablemente, la jugabilidad pincha en hueso. El desarrollo es tan lento que, en determinados momentos, exaspera. Al ritmo, más parado que un Grandes Éxitos de Luis Aguilé, se le viene a sumar una más que deficiente dosificación de la acción. No hay desafío en *Northland*. Contrariamente a lo que viene siendo habitual en el género, aquí tienes todas, absolutamente todas las opciones de unidades y edificios disponibles desde el principio. Si la mecánica de la partida exaspera de tan lenta, no ayuda que el juego prescinda de premiar la pericia y la paciencia del usuario en cada nivel.

Aquí se reúnen varios de los factores que convierten a los juegos en clásicos... y en bodrios

Da la sensación de que en *Northland* se reúnen varios de los factores que convierten a los videojuegos en clásicos... y en bodrios. Mientras que las opciones de microgestión pasan el examen con nota, otros apartados como el ritmo o la repetición continua del mismo tipo de partida acaban por llevar al juego a las profundidades de la mediocridad. Como continuación de la saga y como juego de gestión de una civilización, *Northland* acierta de pleno. Como juego que tiene simplemente que divertir, fracasa con estrépito.

Los aficionados a la microgestión y los seguidores de la saga, como un servidor, no se sentirán en absoluto defraudados. Hay en *Northland* perlas dignas de un juego como la copa de un pino. A las ya mencionadas se le vienen a sumar la inteligencia artificial, que es de las notables; el acertado el híbrido entre simulación y estrategia, y el desarrollo de una sociedad virtual. Es una pena que ni el ritmo ni la mecánica de la partida estén a la altura.

CULTURA PARA DAR Y TOMAR

Cultures es una de esas sagas discretas, simpáticas y complejas que poco a poco han ido convirtiéndose en un silencioso mito de la estrategia. Echemos un vistazo al arbusto genealógico de *Northland*.

CULTURES (2000)

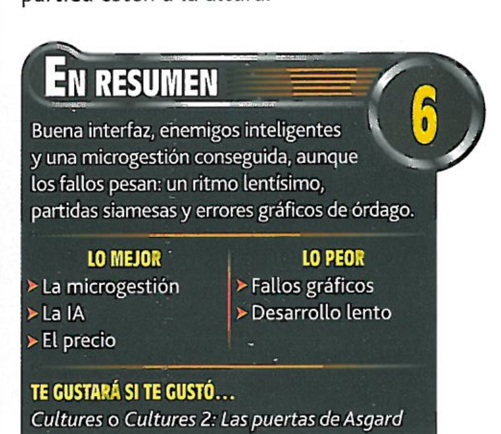


Todo un soplo de aire fresco para el género. En su día, *Cultures* encandiló gracias a una partida en la que se hacía un sitio al mantenimiento y gestación de recursos, el comercio y las operaciones militares. Estrategia y simulación envueltas en un colorido entorno gráfico convirtieron a *Cultures* en uno de esos juegos que te enemistaban con la familia, pareja, etc.

CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD (2002)



En cierto sentido, *Cultures 2* no dejaba de ser el típico juego en el que uno debía romperse los cuernos hasta construir la ciudad perfecta. Construir, recolectar y volver a construir. Pero un detalle lo hacía único: su preocupación por el pueblo. La estrategia de gestión y el rol unidos, una acertada mezcla de géneros.



En resumen

6

Buena interfaz, enemigos inteligentes y una microgestión conseguida, aunque los fallos pesan: un ritmo lentísimo, partidas siamesas y errores gráficos de órdago.

LO MEJOR	LO PEOR
La microgestión	Fallos gráficos
La IA	Desarrollo lento
El precio	-

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Cultures o *Cultures 2: Las puertas de Asgard*

LOS 4 FANTÁSTICOS

A lo largo de los años **hemos aprendido a recelar** de todo juego que incluya en su caja la consabida frase: "revive la emoción de la película". La vida sigue igual y ***Los 4 fantásticos* no son la excepción**.

POR G. MASNOU

Los 4 Fantásticos sólo tiene un objetivo y no lo oculta. Como pieza de merchandising funciona con la precisión de un reloj suizo. La mayoría de elementos que encierra la obra de Beenox Studios están ahí para recordarte que existe un film homónimo que sólo puede arrasar en taquilla.

Sirva de ejemplo el menú de inicio que precede a la instalación del juego. En él es posible ojear las páginas escaneadas de varios ejemplares del cómic Ultimate Fantastic Four, leer las detalladas biografías de cada uno de los componentes de Los 4 Fantásticos, así como escuchar parte de la banda sonora del film. Además, diseños y bocetos del juego, entrevistas con los cuatro principales protagonistas de la película, portadas de los cómics clásicos y un sinfín de extras que desvelan las intenciones de este típico producto de temporada.

SABOR A RANCIO

Como videojuego, *Los 4 Fantásticos* deja mucho que desear. Los desarrolladores de Beenox Studios han tirado del tópico para dar forma a una obra desganada y desprovista de imaginación. Un juego de la vieja y mala escuela, inspirado en títulos ya superados como *Final Fight,* con acción lateral, tortazos y combos a punta pala, enemigos de final de nivel especialmente duros de pelar y, ¡oh sorpresa!, la posibilidad de manejar a cada uno de los protagonistas del film, ya sea en solitario o en equipo.

Básico, repetitivo y técnicamente pobre; *Los 4 Fantásticos* no es más que el resultado del pasotismo con que la mayoría de desarrolladoras afrontan este tipo de adaptaciones cinematográficas. Un entretenimiento breve e intrascendente del que tan sólo salvan dos elementos: el esforzado modo cooperativo para dos jugadores y la posibilidad de enfrentarse a otro compañero en un duelo a muerte a través de múltiples escenarios. Los fans del cómic merecían más. El mundo del videojuego, también.



Un mano a mano es la mejor opción para zurrar a los gigantes.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Beenox Studios

EDITOR
Activision

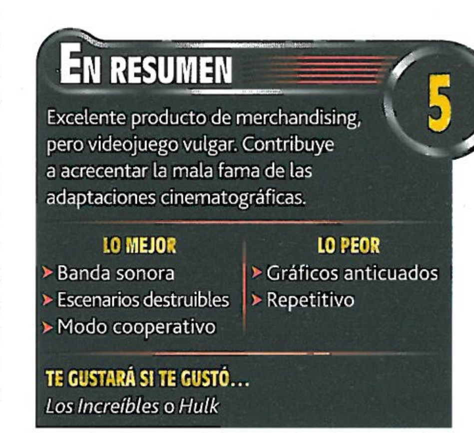
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN X Internet X

WEB www.f4thegame.com



EN RESUMEN **5**

Excelente producto de merchandising, pero videojuego vulgar. Contribuye a acrecentar la mala fama de las adaptaciones cinematográficas.

LO MEJOR	LO PEOR
Banda sonora	Gráficos anticuados
Escenarios destruibles	Repetitivo
Modo cooperativo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Los Increíbles o *Hulk*



Es conveniente un buen gamepad para jugarlo en condiciones.



Reed Richard sin explotar las extensiones que lo han hecho famoso.

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?











Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________________

Población ____________________

C.P. __________ Provincia ____________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ____________________

e-mail ____________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

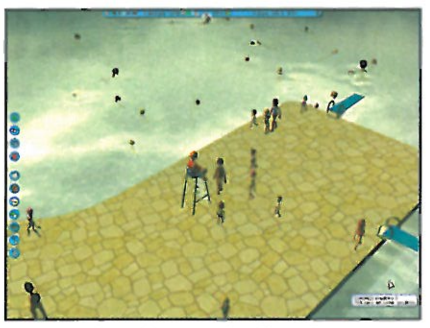
Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

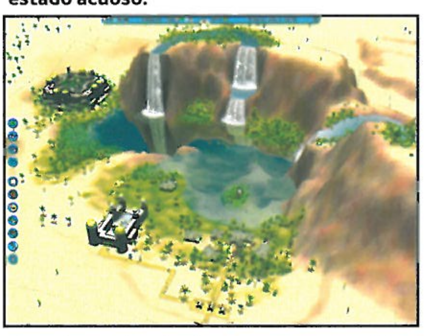
¡Empapados!

Chris Sawyer se acostó una noche, **tuvo** unos **sueños húmedos** y al día siguiente se levantó con la primera expansión de *Rollercoaster Tycoon 3* en la cabeza. Dados sus **ingredientes acuáticos**, no nos extrañaría que hubiera despertado algo mojado.

POR O. GARCIA



Para combatir la canícula, diversión en estado acuoso.



En un juego donde el agua es oro, no podía faltar un escenario en medio de un oasis.

Oportunísima primera expansión de *RCT3*. Y es que el tema central de *¡Empapados!* no es otro que el agua, en la piscina, en los jacuzzis... agua hasta en los circuitos del ratón. Da la impresión de que los desarrolladores quieren fardar del nuevo sistema de representación de fluidos añadiendo líquido por doquier. Y... quizás no había para tanto.

Es cierto que los efectos están muy logrados, gracias principalmente al uso del sombreado de vértices, pero por otro lado el agua del juego tiene una consistencia algo pastosa, más cercana por momentos a la miel de romero que al H_2O. Pero no dejemos que los árboles nos tapen el bosque: aquí el agua es sólo un medio. El fin es que los visitantes tengan más opciones de ocio a su alcance y se dejen toda la pasta posible en tu parque.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Frontier Developments

EDITOR
Atari

PRECIO: 19,99 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (castellano) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.rollercoastertycoon.com

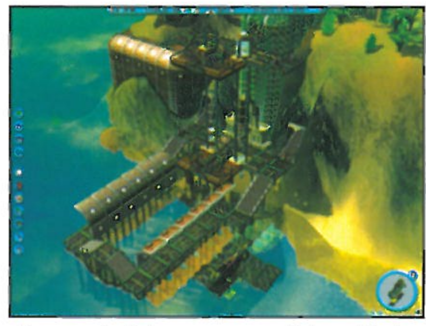
Agitando el cursor sobre una superficie de agua puedes crear olas y remolinos.

PASEN Y VEAN

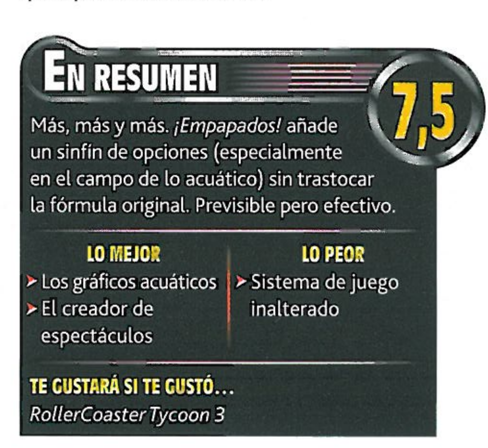
En este sentido, a *¡Empapados!* no le faltan argumentos. Incorpora 50 nuevas atracciones y multitud de nuevas posibilidades, no todas ellas relacionadas con el agua. Así, se pueden crear montañas rusas subterráneas, algo que los jugadores de los primeros *Rollercoaster Tycoon* tal vez echaran de menos. Otra novedad interesante es que el remozado MixMaster para creación de fuegos artificiales permite incorporar al mismo tiempo efectos de láser y juegos de surtidores, que además pueden rediseñarse por completo.

Para aprender a navegar entre tanta agua y tanto láser, la expansión contiene un nuevo tutorial que te permite manejar los conceptos y herramientas básicas de *¡Empapados!*.

Y es que desde el tercer *Rollercoaster Tycoon*, el modelo de juego original, basado en el gestión y desarrollo, dejó paso al espectáculo visual por encima de todo. Un enfoque que *¡Empapados!* viene no sólo a confirmar sino a magnificar hasta decir basta. Tal vez sea éste el único borrón que podamos achacarle a un sistema de juego que apenas ha cambiado.



***¡Empapados!* eleva un poco más la calidad gráfica del juego original.**



EN RESUMEN

7,5

Más, más y más. *¡Empapados!* añade un sinfín de opciones (especialmente en el campo de lo acuático) sin trastocar la fórmula original. Previsible pero efectivo.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos acuáticos El creador de espectáculos	Sistema de juego inalterado

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
RollerCoaster Tycoon 3

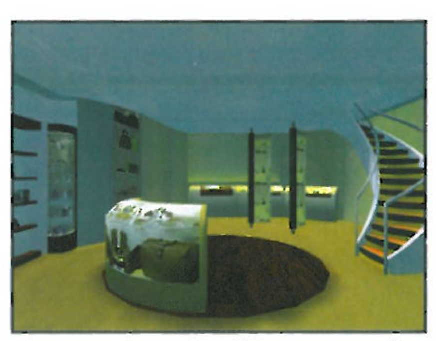

El aterrizaje es realmente majestuoso visto desde fuera.


La cabina es al estilo Airbus, con joysticks laterales y grandes pantallas.

WILCO FLEET A380

Hace cuatro días que **el Airbus A380 alzó el vuelo**. Todavía no hemos podido verlo surcar el cielo y ya nos llega esta expansión para *Flight Simulator 2004*. Prepárate para volar en **el mayor coloso de los cielos actuales**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS


Esto no es el Duty Free del aeropuerto, el A380 lleva boutique incorporada.

El ingeniero jefe del programa de pruebas dijo tras el primer vuelo del A380, apenas hace unos meses, que era tan fácil de pilotar como llevar una bicicleta. Y tenía razón. Por lo menos así lo parece en esta expansión para *FS2004*. La cabina, representada tanto en 2D como en 3D, es muy parecida a la de cualquier otro Airbus. Pero ya en pista se percibe una diferencia sustancial: su altura. Y es que el tamaño importa.

Aunque no sea el mayor avión jamás construido como muchos dicen, lo cierto es que sí es el avión de transporte de pasajeros más grande que surcará los cielos a partir de 2006. Pero también destacará por otros motivos. En cuanto te adentres en la cabina de pasajeros, descubrirás a qué nos referimos. Una espectacular primera clase, la business y la turista, sus dos escalinatas, el bar y la boutique completan un espectáculo para tus ojos. Lástima lo del segundo piso, inaccesible en esta versión.

MUCHO MÁS PESADO QUE EL AIRE

Es dudoso que un avión tan reciente esté correctamente representado en un simulador, pero está claro que los creadores se han esmerado. Eso o han conseguido engañarnos. No sorprende el acierto en la recreación de las partes móviles como trenes de aterrizaje o reversas de los motores. Más jugoso es, en cambio, el trabajo en los sistemas, aparentemente impecables.

Sin embargo, el pilotaje no es todo lo riguroso que debiera. Puedes saltarte los límites de alabeo o velocidades con flaps sin que los ordenadores de vuelo, los siempre vigilantes guardianes de Airbus, te lo impidan. Otro problema es la ausencia de manual en papel, por lo que debes licenciarte en A380 con el manual en PDF, que, eso sí, por lo menos está traducido al castellano. Ya que te dejas la vista en ello...

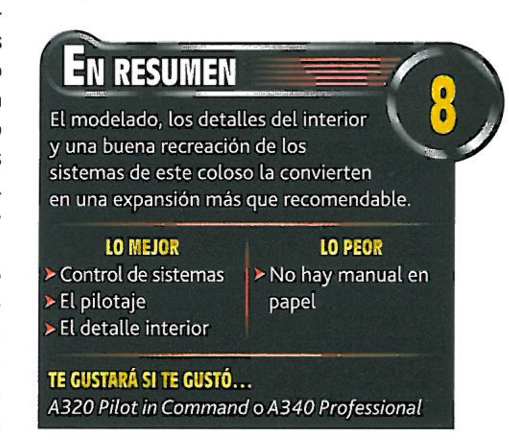
Durante el despegue, notas que cada metro de pista cuenta. En vuelo, el avión se comporta como cualquier otro, pero es en el aterrizaje cuando su tamaño lo delata de nuevo. Te las ves para realizar las correcciones en el último momento. En fin, una pasada.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Wilco Publishing
EDITOR Draque Multimedia
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-draque.com


EN RESUMEN

8

El modelado, los detalles del interior y una buena recreación de los sistemas de este coloso la convierten en una expansión más que recomendable.

LO MEJOR
- Control de sistemas
- El pilotaje
- El detalle interior

LO PEOR
- No hay manual en papel

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
A320 Pilot in Command o *A340 Professional*

Degustar platos de la calidad de *Pro Evolution Soccer 4* en esta sección es como para **ponerse a dar volteretas**. Si, además, la línea económica se nutre de lotes que desbordan **horas de entretenimiento**, entonces podemos **encender la traca**.

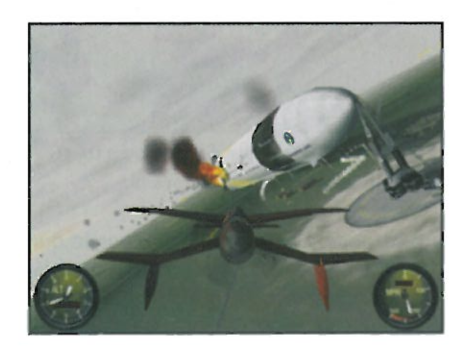
STARSKY & HUTCH + BIG MUTHA TRUCKERS + CRIMSON SKIES + WORLD WAR II: BATTLE OF BRITAIN

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 11,95 € ★★★★★



Este lote ofrece acción, simulación y carreras por un precio irrisorio. Los títulos más suculentos son *Crimson Skies* y *Battle of Britain*, ambos aparecidos a finales de 2000. Los dos coinciden también en que la acción se desarrolla en el aire, aunque con un planteamiento muy diferente: el primero es un excelente juego de acción con gráficos espléndidos y una jugabilidad desbordante, mientras que *Battle of Britain* es un simulador con todas las de la ley que recrea la famosa Batalla de Inglaterra de forma bastante rigurosa.



Los otros dos títulos son bastante más recientes (mediados de 2003). En *Big Mutha Truckers* podrás convertirte en un camionero de lo más macarra y trapichear por cinco ciudades. En ellas encontrarás carreras, pruebas y mucho sentido del humor. Por su parte, el discreto *Starsky & Hutch* te permite revivir la mítica serie televisiva. Mientras patrullas por la ciudad, pisa bien fuerte el acelerador o provocarás que los telespectadores cambien de canal.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Konami
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



Mientras esperas la quinta entrega del único juego capaz de hacer sombra a la serie *FIFA* de Electronic Arts, puedes disfrutar de esta edición correspondiente a la temporada 2004-2005 por muy pocos euros. Lo mínimo que se puede decir de este juego es que superó a su predecesor, que no es poco.

La novedad respecto a otros títulos similares es la gran cantidad de opciones para preparar los partidos. Pero si lo tuyo es el partido rápido después de las comidas tampoco te defraudará, ya que ofrece una jugabilidad endiablada. La generosa cantidad de licencias alargan la vida de este título, al que puede achacársele algo de irrealidad en la física. Pero, ¿qué más da si ofrece toneladas de diversión? Lo dicho, antes de disfrutar del quinto *Pro Evolution Soccer*, no puedes permitirte el lujo de desaprovechar esta oportunidad.





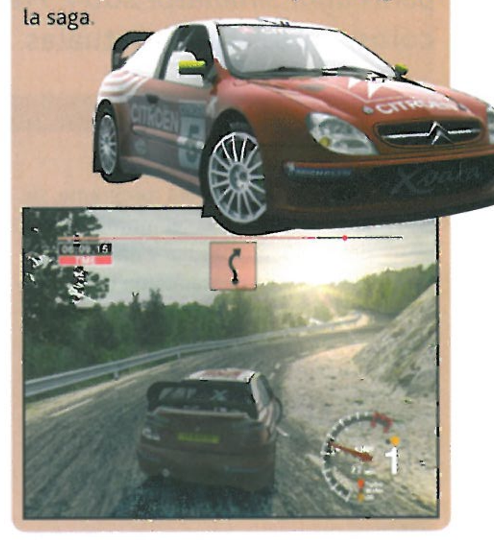
COLIN MCRAE RALLY 04

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

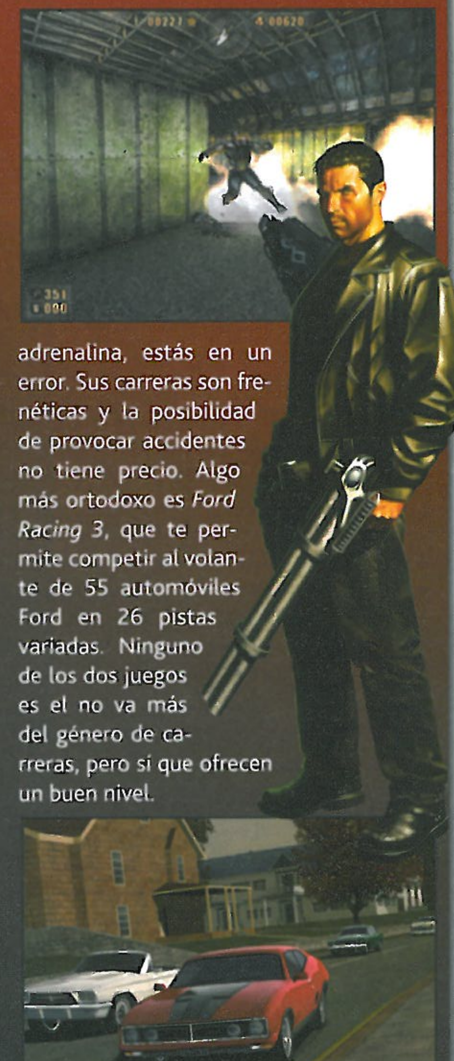
Se trata de un gran juego de rallies, aunque el medio año transcurrido entre la aparición de las versiones para consolas y la de PC no aportó novedades sustanciales. Éstas se limitaron prácticamente a las opciones multijugador. En cualquier caso, todos los apartados rayan a un gran nivel: gráficos, sonido, diseño, texturas, los comentarios del copiloto...

Aunque no cuenta con licencia del World Rally Championship, encontrarás multitud de coches reales (Audi Quattro, Lancia Delta...) con los que afrontar las 48 etapas repartidas por ocho países diferentes. Para muchos, se trata de la mejor entrega de la saga.



LA OPORTUNIDAD DEL MES

PAINKILLER + FLATOUT + GUN METAL + FORD RACING 3



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 24,95 €
★★★★★

Una oportunidad única de conseguir cuatro juegos casi nuevos (el más antiguo lleva poco menos de un año en el mercado) a un precio más que interesante. *Painkiller* te llevará a ambientes fantasmagóricos para que descargues tu arma contra todo bicho viviente, a cada cual más horripilante. En él, asumes el papel de un tipo que acaba de morir y debe abrirse paso hacia el cielo a tiro limpio. Tu paso por este purgatorio tiene miga. El otro juego de acción del lote es *Gun Metal*, un discreto título con un planteamiento muy arcade y en el que diriges un transformer.

Si crees que la conducción de *Flatout* servirá para relajarte de tanto subidón de adrenalina, estás en un error. Sus carreras son frenéticas y la posibilidad de provocar accidentes no tiene precio. Algo más ortodoxo es *Ford Racing 3*, que te permite competir al volante de 55 automóviles Ford en 26 pistas variadas. Ninguno de los dos juegos es el no va más del género de carreras, pero sí que ofrecen un buen nivel.





PERIMETER

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: 1C Company
EDITOR: Codemasters
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 €
★★★★★

Elige tu facción en un universo postapocalíptico abierto a la colonización. Este juego apabulla por sus números. Dispones de 250 unidades a lo largo de 27 misiones. Además, cuentas con 28 unidades modificables, 30 mapas para un jugador y seis en modo multijugador. Pero lo mejor es lo original de su planteamiento, con conceptos realmente novedosos en el terreno de la estrategia en tiempo real.



DOS POLICÍAS REBELDES II + FORD RACING 2 + CRIMSON SKIES + EUROFIGHTER TYPHOON

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 11,95 €
★★★★★





Como el lote de la página anterior, éste también fundamenta buena parte de su interés en los dos juegos que se desarrollan en el aire. A *Crimson Skies* se suma en este caso *Eurofighter Typhoon*, un simulador resultón ideal para principiantes. Podrás escoger entre seis pilotos de nacionalidades europeas para hacer frente a la invasión de Islandia por parte de los rusos.

Dos policías rebeldes II te propone llenar de plomo a los rufianes y bandidos que te topes por el camino. Ya sabes, perspectiva en tercera persona y a afinar el punto de mira. Por su parte, *Ford Racing 2* incluye 32 coches de esta marca, incluidos clásicos como el Mustang. Dos complementos prescindibles pero que se agradecen.

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

Ineptitud artificial

Si hace cincuenta años hubiéramos tratado de visualizar el año 2005, habríamos obtenido una estampa del futuro bastante tópica: coches voladores, bases espaciales habitadas y la Tierra dominada por máquinas más inteligentes que los humanos.

Ninguna de estas predicciones se ha cumplido por completo. Los ordenadores poseen una velocidad aritmética brutal y una gran habilidad para manejar y almacenar datos, pero carecen de inteligencia. Nunca han podido presumir de capacidad de raciocinio y a poco que te fijes en tu sistema operativo, nunca lo harán. La supuesta inteligencia artificial no es más que diferentes decisiones preprogramadas por un humano que la computadora puntúa según criterios terriblemente simples, quedándose con la del supuesto valor más alto (algoritmos MaxMin, búsqueda heurística y árboles de decisión son las palabras clave para los curiosos del Google). Con las alternativas contadas y numeradas, su comportamiento esquemático y repetitivo es tan sencillo como predecir el tiempo en las Canarias.

No es extraño entonces que en el género de la acción, mientras los gráficos han alcanzado una tercera dimensión y el sonido va por la cuarta, las respuestas de nuestros enemigos no hayan mejorado apenas desde *Space Invaders*. Nuestros aspirantes a verdugos no dan más de sí: apenas esquivan, disparan y mueren a carretadas.

De vez en cuando alguna compañía intenta vendernos la tostadora, pero a la hora de jugar todo queda en agua de borrajas. Nuestros soldaditos de enfrente son tan tontos como siempre. Tal vez sea mejor así. Prefiero competir con humanos que con Terminator, HAL9000 y compañía.

EL APUNTE

ALICE EN HOLLYWOOD

De cuando en cuando alguno de nuestros héroes de acción muerde el polvo ante un enemigo temible, el cine. Cortesía de la paridad, las chicas tampoco se libran de dar el salto del píxel al fotograma. Si el "prota" de Doom va a ser ridiculizado en la gran pantalla por "The Rock", para la pobre Alicia del infravalorado *American McGee's Alice* suena la cazavampiros Sarah Michelle Gellar. Esperemos que vengue la mala fortuna de su personaje.



Nuestros aspirantes a verdugos no dan más de sí: apenas esquivan, disparan y mueren a carretadas

ESTRATEGIA

X. PITA

Razones para el optimismo

Nuestro género sonríe. Y de tanto en tanto está bien recordarlo. Pero es que si además los recuerdos vienen respaldados por hechos, la sonrisa acaba por convertirse en carcajada. De optimismo.

Gracias a nuestro desplazamiento hasta la E3 celebrada en mayo, pudimos comprobarlo con estos ojos, tal vez demasiado incrédulos. Lo cierto es que hay muchos y buenos juegos esperando a ser descubiertos. No sólo encontrarás regocijo en el regreso de sagas clásicas como *Civilization IV*. En serio, los títulos de nuevo cuño nos han puesto los dientes bien largos. Uno de los que mejor sabor de boca nos dejó fue sin duda *Company of Heroes*.



Pero un nombre, o mejor dicho un par, destacaron allá en Los Ángeles. *Spore* y Will Wright. En el mes de mayo comentábamos en esta misma columna que el género necesitaba nuevos escenarios más allá de *Age of Empires*. Y que los estaba encontrando. Luego, ya en julio, ensalzamos el acierto de Rick Goodman y su nueva pirueta con los géneros en *Rise & Fall: Civilizations at War*.

Pero el entusiasmo se multiplica cuando surge una novedad con algo más que ofrecer al género que un nuevo telón de fondo. Les pasó a los expertos de Game Critics, que eligieron a *Spore* como lo mejor de la pasada E3, y nos pasó a nosotros porque vimos en él un cargamento de ideas nuevas, tan sumamente frescas y revolucionarias, que tiene todos los números para renovar no sólo el género, sino el concepto de videojuego.

Sí. Nos hemos entusiasmado con él. Se nota. Pero es entusiasmo sincero. Porque *Spore*, al menos para este humilde analista, reúne todo lo que ansiábamos ver desde hace tiempo. Que la teoría se hiciese a un lado. Y que le dejase sitio a la práctica.

EL APUNTE

SIMULANDO EL TRAPICHEO

Es una pena. A pesar de todo el potencial de *¿Solo o con leche?* y de la indudable, valga la redundancia, mala leche de su propuesta, el juego se queda en un café americano con un chorro de sifón. Con todo, armados de concesiones, nos hemos echado unas risas con él. Está claro que, como propuesta original, podría abrir una vía a un tipo de simulador social que no parezca sacado de Melrose Place. Habrá que estar atentos.



***Spore*, al menos para este humilde redactor, reúne todo lo que ansiábamos ver desde hace tiempo**

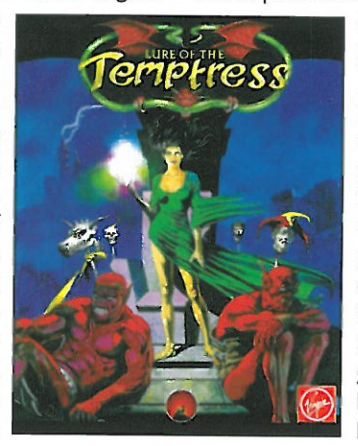
AVENTURAS

G. MASNOU

Puro teatro

Del dicho al hecho hay un trecho, especialmente en el mundo de los videojuegos, donde la ficción se confunde a menudo con la realidad y el humo se vende en cantidades industriales. Desde los albores de la industria del entretenimiento muchos han sido los desarrolladores que se han llenado la boca con ideas brillantes y que a posteriori se han quedado en meros espejismos. Mecanismos y conceptos destinados a romper con el dogma establecido, que han funcionado sobre el papel pero no el mundo virtual.

Una de los más célebres ideas es quizás la que erigió Charles Cecil en el año de la Barcelona olímpica para su juego *Lure of the Temptress*. Bautizado como Virtual Theatre, el objetivo de esta tecnología era crear un entorno que fuese creíble para el jugador que se aventurase en él. Cecil se inspiró en la mecánica de algunos juegos de rol y para ello creó un mundo donde sus habitantes tenían vida propia, independientemente de las acciones que realizara el jugador.



La potencialidad de esta técnica y el decepcionante modo en que fue aplicada (en realidad el VT resultó ser poco más que un bucle sin fin de acciones predeterminadas) hacen ver su posible retorno (confirmado hace poco por el propio Cecil) con muchísimo optimismo. Con algo más de trabajo e inventiva, mejorando la interacción, el realismo y las vidas "reales" de los personajes, el VT puede dejar de ser una curiosidad para convertirse en algo realmente revolucionario. Claro está que también puede suponer el entierro definitivo de una buena idea y, lo que es peor, una llamada al inmovilismo general. Lo diremos con la boca pequeña y cruzando los dedos.

EL APUNTE

ME MUERO POR TUS HUESOS

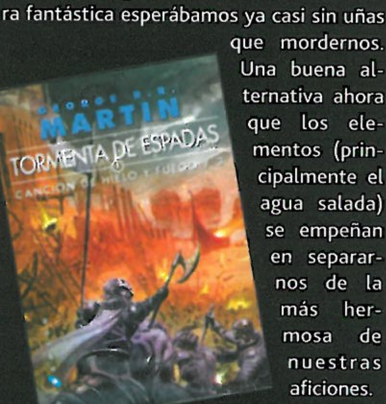
En lo que se antoja un salto mortal sin red parecido al Steam de Valve, Dan Connors, el máximo responsable de la compañía Telltale Games, acaba de anunciar que Bone se distribuirá a través de la Red con un método pionero llamado Telltale Now. Tras abonar la correspondiente suma de dinero, el jugador se podrá descargar y jugar al instante cualquiera de los múltiples capítulos que conformarán la historia de la simpática criatura de Boneville. ¿Tendremos *Bone* en español? Queda la duda.

El Virtual Theatre puede dejar de ser una curiosidad para convertirse en algo realmente revolucionario

EL APUNTE

UNA RECOMENDACIÓN LITERARIA

Después de dos años por fin se ha editado en castellano la tercera entrega de la saga Canción de hielo y fuego, de George R. R. Martin. No, no es ningún nuevo juego de rol, se trata de Tormenta de espadas, el título del libro que los amantes de la literatura fantástica esperábamos ya casi sin uñas que mordernos. Una buena alternativa ahora que los elementos (principalmente el agua salada) se empeñan en separarnos de la más hermosa de nuestras aficiones.



En los próximos meses existirá rol más allá de las continuaciones de *Gothic* y *Morrowind*

ROL

J. J. CID

El tapado

Estos días echamos la vista atrás y recordamos lo que ha dado de sí la temporada que se derrite bajo el sol de agosto. Pero este ejercicio también puede realizarse a la inversa. En un mercado como éste, en el que los lanzamientos se pregonan con décadas de adelanto, es fácil ponerse a cavilar qué parabienes nos traerá el año venidero.

Lo que hemos visto hasta ahora de *Gothic III* y *Oblivion*, la cuarta entrega de la saga *Elder Scrolls*, ha dejado boquiabiertos a los aficionados de medio mundo. La fuerza con la que han entrado estos dos títulos por nuestras retinas ha sido tal que han conseguido eclipsar lanzamientos que a priori iban a liderar nuestras meditaciones veraniegas. Aunque parezca mentira, en los próximos meses existirá rol más allá de las continuaciones de *Gothic* y *Morrowind*.

La primavera que viene, *Neverwinter Nights 2* llegará de la mano de Obsidian; mucho antes, *Age of Conan: Hyborian Adventures* nos sorprenderá por su original concepción; desde las consolas desembarcará *Fable: The Lost Chapter* y presumiblemente los gurús de Bioware nos obsequiarán con una versión para compatibles de *Jade Empire*.

Pero este año, mi apuesta personal está dirigida hacia un tapado, un juego de esos que no acapara grandes comentarios, su título es *The Witcher*.

Este juego se está creando usando el motor Aurora de Bioware y basa su desarrollo en los mundos creados por el autor polaco Andrzej Sapkowski.

La funcionalidad del motor está fuera de toda duda y con que sus creadores sepan captar una décima parte de la esencia de los libros del escritor polaco estaremos ante un gran juego. Ahí va mi apuesta. Esperemos que tenga más tino que con los juegos de azar o mucho me temo que nos quedaremos sin lanzamiento en España.

X. Robles

Deportes

Va por temporadas

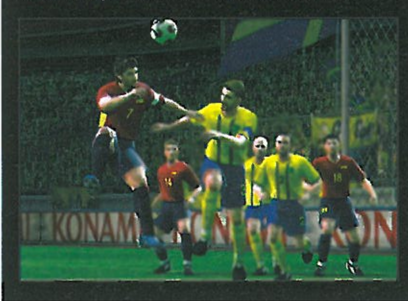
Podríamos hacer una alegoría entre los juegos de deportes y el mundo de las frutas. Hay épocas del año en que puedes comer fresas y, en cambio, hay otras en las que sólo puedes llevarte a la boca... castañas. Durante aproximadamente seis meses, que vendrían a ser de agosto a enero, salen al mercado los cracks: los pesos pesados de EA, los mánagers de fútbol, el nuevo *Pro Evolution Soccer*, etc. Durante los otros seis meses, en cambio, no paran de gotear juegos "raros": caza, pesca, vela, ping pong... No tengo nada en contra de ellos, al contrario, acostumbro a jugarlos. Pero sí que me gustaría hacer unas cuantas puntualizaciones al respecto. La mayoría de estos títulos, por ejemplo, cometen el mismo error: como tratan de deportes minoritarios, son juegos "peculiares" y con eso se conforman. Por tanto, las compañías se dedican a producir juegos mediocres que sólo se ganan el calificativo de "curiosos". No innovan, no mejoran los gráficos, no adaptan la jugabilidad... Y al final, pasa lo que pasa: fritura de castañas.

Si algún día heredara una desarrolladoras de videojuegos, conseguiría la licencia de uno de estos deportes "extravagantes" e intentaría ser original, como lo fueron, por ejemplo, los creadores de los primeros *Tony Hawk's*. Me centraría en lo más característico y le sacaría todo el jugo posible inventando modos de juego nuevos. Al menos recordaría que una caña de pescar no debe controlarse como un coche, ni un taco de billar como un palo de golf. En fin, un día me gustaría abrir la cajita de uno de estos juegos y poder ponerle un 9 porque se lo merece. Me gustaría poder comer fresas más a menudo. Gourmet o iluso... El tiempo lo dirá.

El apunte

HACIENDO ESTIRAMIENTOS

Como cada año por estas fechas, empiezan a aparecer los primeros detalles del nuevo *Pro Evolution Soccer*, en este caso el número 5. Las capturas a las que hemos tenido acceso son algo decepcionantes, ya que el juego parece calcado al anterior. Aun así, Konami promete mejoras, sobre todo en el modo Master League. Además se ha confirmado que la imagen de portada será John Terry, capitán del Chelsea y mejor jugador de la temporada 04-05 en la Premier.



Durante seis meses del año no paran de gotear juegos "raros": caza, pesca, vela, ping pong...

J. Font

Carreras

Como la vida misma

En el pasado Gran Premio de Indianápolis de Fórmula 1, asistimos a un espectáculo poco habitual. Algunos de los equipos se negaron a correr por considerar el trazado peligroso. La causa: unos neumáticos poco adecuados para el trazado. Está claro que las carreras no se limitan a lo que ocurre sobre el asfalto del circuito. En los juegos de conducción los desarrolladores explotan sobre todo los reglajes mecánicos y, cada vez más, el rol. Desarrollar las habilidades del piloto para sacar más jugo a su rendimiento va siendo algo cada vez más habitual. Pero quizás ha llegado el momento de plantearse ir un poco más allá. Las carreras de rallies o de Fórmula 1 no son más que la manifestación pública y rápida de un deporte que cuenta con mucha planificación previa. Eso afecta tanto la preparación del piloto cómo de la máquina.

En estos momentos, no estaría de más incluir opciones de manager en los juegos de competición. Imagínate poder decidir si tus vehículos calzarán Bridgestone o Michelín después de probarlos en distintos trazados, planificar los entrenamientos antes de cada prueba para mejorar a piloto y máquina o incluso protestar por una maniobra peligrosa de otro vehículo durante la carrera. Son elementos que darían mayor profundidad al juego.

Entrenamientos que permitirían aumentar la pericia del piloto o apariciones estelares del piloto de pruebas en caso de bajo rendimiento serían algunas de las posibilidades. Otros deportes como el fútbol o el ciclismo ya lo han sabido ofrecer. En algunos casos, han demostrado que el control de las gestiones no estaba nada reñido con el uso del gamepad. Convertirse en todo un Flavio Briatore tiene su lado jugable y suena realmente atractivo.

El apunte

GRAN RESERVA

Como ya te apuntamos en su día, Simbin esta trabajando en el desarrollo del juego *GT Legends*, un título que te permitirá conducir vehículos de los 50, 60 y 70. Nos prometieron que la recreación de modelos quitaría el hipo. Por lo visto recientemente, los de Simbin van por buen camino. El nuevo y primer vídeo del juego sólo hace que confirmar nuestras sospechas: *GT Legends* apunta alto. Pilotar coches míticos está a la vuelta de la esquina.



No estaría de más incluir opciones de manager en los juegos de competición

M. A. González "Gadget"

Simulación

Potencia física

No queremos repetirnos, pero qué le vamos a hacer: ya hemos superado el ecuador del verano. Para muchos afortunados la época estival se convierte en la época del ocio por excelencia. Y aquí es donde entramos nosotros. En muchas ferias españolas se empieza ya a contar con el vuelo virtual como un elemento destacado de su oferta. Así sucede en Sabadell, Córdoba, Málaga y en otros puntos de la geografía española. Pero la novedad es que, por primera vez en nuestro país, el vuelo virtual está representado en dos ferias multitudinarias con amplia cobertura mediática, como son la Campus Party de Valencia y la Semana de la Aeronáutica y del Espacio de Barcelona. En estos eventos, los responsables se han encargado de que nuestro hobby esté presente, ya que por fin se han dado cuenta de que no se puede organizar ninguna feria aeronáutica sin la presencia de los simuladores de vuelo. Efectivamente, el vuelo virtual es ya con diferencia la actividad aeronáutica más practicada en el mundo, por encima incluso del aeromodelismo.

Y es que en ocasiones se hace necesario sacar los ordenadores de casa para que el gran público pueda apreciar en su justa medida en qué consiste realmente nuestra afición. La reacción de los espectadores es casi siempre positiva: la curiosidad mueve a muchos a preguntar y los más atrevidos incluso prueban sus habilidades con el joystick si se les da la oportunidad.

No lo dudes. Si se te presenta la ocasión, sacúdete la pereza veraniega y saca el PC y los mandos a dar un paseo. Entre curiosos, aficionados y expertos a los mandos de un simulador podrían estar tus futuros compañeros de escuadrón, o los desarrolladores del primer simulador español. Quién sabe.

El apunte

LARGA VIDA AL HALCÓN

La comunidad de *Falcon 4.0* está de enhorabuena, ya que después de casi cinco años desde su lanzamiento se presentará su primer derivado comercial. *Falcon 4.0: Allied Force* no es más que la confirmación de que el mejor simulador publicado hasta la fecha todavía tiene un brillante futuro por delante. En España la presentación del rejuvenecido rey de los simuladores se hará durante la Campus Party de Valencia, que se celebrará entre el 25 y el 31 de julio.

En muchas ferias ya se cuenta con el vuelo virtual como un elemento destacado de su oferta

S. Sánchez

On line

El tiempo no perdona

Con un par de meses en el mercado es hora de evaluar el resultado de una apuesta un tanto arriesgada como es el lanzamiento del pack completo de *Dark Age of Camelot* en nuestro país. Evidentemente, el riesgo no reside tanto en la calidad del producto como en la demora de la publicación de un juego que ya lleva cuatro años en el mercado.

Esta nueva edición cuenta con reclamos muy atractivos para los jugadores españoles, que disponen de la traducción íntegra del juego y, sobre todo, de un servidor propio para la comunidad hispana. Deseo cumplido. Ahora bien, ¿cómo se explica entonces que sea más sencillo encontrarse con jugadores hispanos en servidores de lengua inglesa que en el servidor donde pueden entenderse en su idioma? Hay que tener cuenta que se trata de un género en pujanza, pero el grueso de jugadores de *DAOC* lleva muchos años en el ajo. Los veteranos nos hemos visto obligados a adquirir las ediciones de este juego de importación y a jugar en servidores de países anglosajones. En cualquier caso *DAOC* es una gran alternativa para aquellos neófitos en el género que se han iniciado con juegos como *World of Warcraft* y desean dar un salto cualitativo en cuanto a profundidad.

Los cuatro años de desarrollo de *DAOC* y sus expansiones han sido una continua evolución hacia un producto de primerísima calidad. Una recomendación: si todavía no conoces el universo de *DAOC*, sería interesante que crearas un personaje en el servidor español pero también otro en algún servidor más poblado. Así podrás adquirir experiencia cuando el servidor español empiece a estar bien poblado, que es cuando de verdad vas a disfrutar de lo lindo.

El apunte

TODOS A LA GUERRA

Acaba de aterrizar *Battlefield 2*. Si bien no es un juego exclusivamente online, hay que recordar que la primera edición del juego supuso una auténtica revolución en la Red. Con *Battlefield 1942* se consolidó un nuevo concepto de juego: el campo de batalla virtual apto para todo tipo de jugadores. *Battlefield Vietnam*, pese a las mejoras técnicas, perdió gran parte de su atractivo multijugador, algo que *Battlefield 2* espera recuperar.



Dark Age of Camelot **es una gran alternativa para los que han probado juegos como *World of Warcraft***

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Las claves de su desarrollo

POR S. SÁNCHEZ



Commandos: Strike Force es **la próxima gran producción de Pyro Studios**. Nos hemos infiltrado en su cuartel general para que nos desvelen **los secretos de su desarrollo**. ¿Cuándo surgió la idea? ¿Por qué el salto a la acción? ¿Cómo se ha gestado? ¿Cuál será su aspecto final? Aquí tienes **todas las claves**.

Mucho se ha dicho sobre cómo será *Commandos: Strike Force*, pero poco se conoce de cómo se ha gestado, de cómo un esbozo acaba convirtiéndose en un videojuego de bandera. Todo proyecto nace de una idea inicial y éste se origina a principios de 2003, coincidiendo con la última parte del desarrollo de *Commandos 3*. Los jefazos de Pyro saben que el camino fácil es continuar con la estrategia. Pero soplan vientos de cambio. Tanto los aficionados a la saga como la prensa especializada les habían transmitido en alguna ocasión su interés por ver el mundo de *Commandos* más de cerca. Inquietud que coincide con lo que los chicos de Pyro piensan que debe ser el siguiente paso. Está decidido: la trilogía estratégica


Durante la fase final del desarrollo se puede visualizar el escenario con todos sus efectos.


El objetivo ha sido crear un juego de acción inteligente.

se da por zanjada, ahora hay que llevar la cámara a los ojos de los protagonistas y crear un juego de acción.

La primera gran decisión es establecer qué herramientas se utilizarán para su desarrollo. ¿Crear un motor desde cero o licenciar uno de los ya existentes? Finalmente se apuesta por una tecnología potente y de solvencia contrastada. Se utilizará el motor y las físicas Renderware de Criterion para, en palabras de José Manuel García, responsable del proyecto, "reducir los tiempos de desarrollo y, sobre todo, poder centrar los esfuerzos en el juego en sí". La inteligencia artificial se desarrollará internamente.

Bases firmes

Entre marzo y diciembre se deben tomar todas las decisiones clave de lo que será el proyecto. Son numerosas las reuniones que llevan a cabo gente como Ignacio Pérez, máximo responsable de Pyro Studios; Jorge Rosado, jefe de diseño; Victor Mendiluce, jefe de programación, Juan Benito Garrafa, jefe de grafistas y José Manuel García. Se deciden los protagonistas, las misiones, el tipo de juego que será, la estructura del equipo y los tiempos de producción.

En Pyro Studios tienen claro desde casi el principio que harán un juego de acción inteligente. El gran reto: incluir en un mismo cóctel la infiltración, el sigilo y la acción. Según José Manuel García, no querían "ni un *Medal of Honor* ni un *Splinter Cell*". También se acuerda que el punto fuerte y fundamental debe ser la libertad del jugador. En realidad se trata de evitar aquello en que la mayoría de los juegos de acción en primera persona caen. No quieren guiar a un jugador por un túnel definido previamente por el departamento de diseño. El objetivo es bien distinto. Al jugador deben pasarle unas cosas u otras en virtud de lo que vaya haciendo, algo que sin duda complicará el proceso de desarrollo.

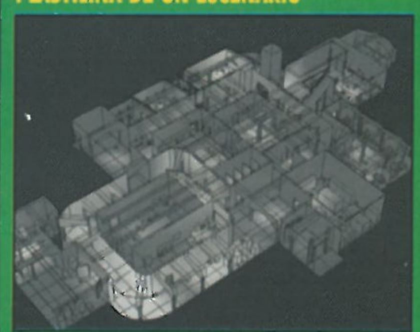

Definir las rutas de los personajes es una tarea que se deja para el final.

Los protagonistas también se deben definir en esta fase. Es el momento de decidir si en *Strike Force* aparecerán los protagonistas de las anteriores entregas. Finalmente,

EL DESARROLLO DE LAS MISIONES

El proceso de creación de las misiones de *Commandos: Strike Force* es un buen ejemplo de la enorme cantidad de recursos empleados en el desarrollo del juego para intentar completar los plazos de entrega a tiempo. Un equipo de 30 grafistas ha hecho posible que se pudieran hacer tres misiones en paralelo. Para ello se realizaba una "plastilina", que es un boceto en tres dimensiones básico (suelo y cubos), que luego pasa al departamento de modelado, para finalmente entregarlo al departamento de texturado. El último proceso es el denominado "montaescena", después la misión está lista para que diseño trabaje en ella. Son necesarios 10 grafistas para cada misión y de ahí que Pyro cuente con 30 para acelerar el proceso.

PLASTILINA DE UN ESCENARIO

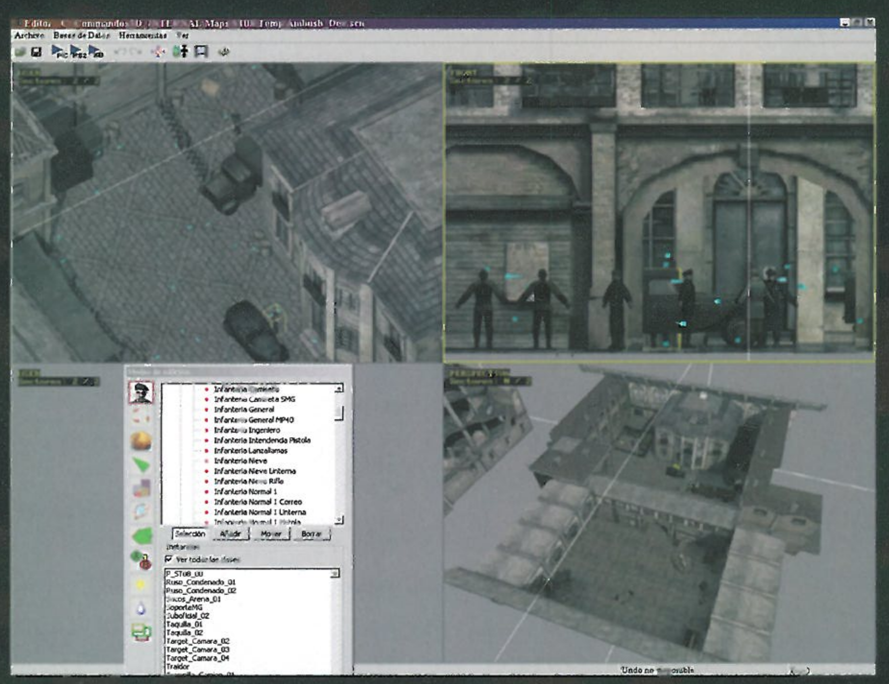


MODELADO DEL ESCENARIO



TEXTURIZADO DEL ESCENARIO





Una vez definida la inteligencia artificial, sólo hace falta situar a los enemigos en el mapa.



Este es el trabajo que lleva a cabo el equipo de grafistas de Pyro.

llegan a la conclusión de que es necesario prescindir de ellos, ya que no todas sus habilidades encajan bien en el nuevo planteamiento de juego. Eso sí, algunos de los roles conocidos por los seguidores de la saga se mantendrán. "Lo que hemos pretendido es compilar en estos tres nuevos personajes todas las habilidades propias de un grupo de comandos de la Segunda Guerra Mundial. Contaremos con el boina verde, el francotirador y el espía, cada uno de ellos con unas habilidades especificas. Por citar algunas, el boina verde es especialista en armamento pesado y explosivos. El francotirador, además del tiro desde larga distancia, aguanta más tiempo que los demás debajo del agua y es capaz de lanzar cuchillos. Y el espía tiene la capacidad de disfrazarse utilizando uniformes enemigos y hacerse pasar por uno de ellos", explica José Manuel García.

El gran reto ha sido incluir en un mismo cóctel la infiltración, el sigilo y la acción

También se concreta que habrá tres campañas así como el contenido de cada misión. Los *Commandos* anteriores han convertido a los miembros de Pyro en expertos en la Segunda Guerra Mundial, así que no les cuesta demasiado tomar decisiones. Según José Manuel García, "hemos estudiado tanto la realidad como las películas, libros y demás material de la guerra, así que nos reuníamos Ignacio Pérez, Jorge Rosado y yo y decidíamos dónde queríamos jugar".

Dónde se juega

La primera campaña que se diseña es la de Estalingrado, en la que, por ejemplo, encontraremos una misión inspirada en la película *Enemigo a las puertas*. También es muy abundante la documentación que se ha utilizado para la campaña de Francia, que se centra en las actividades de sabotaje de la Resistencia. La tercera es la de Noruega, que gira en torno a las fábricas de agua pesada alemana. Los nazis establecieron allí sus fábricas más importantes, por lo que durante la guerra fueron muy importantes las acciones de los comandos.

Curiosamente, se decide incluir en esta campaña una misión que transcurre sobre un fiordo que se había planteado en *Commandos 3*. En su momento se descartó porque la vista isométrica le restaba espectacularidad. Al pasar a la cámara en primera persona, el inconveniente desaparece.

Un tema que genera controversia es el de incluir o no un apartado multijugador. ¿Realmente es necesario? ¿Compensa el tiempo de producción adicional que supone? José Manuel García, responsable del proyecto, lo recuerda perfectamente: "Vimos que el apartado multijugador sería uno de los riesgos (por tiempo de desarrollo y calidad)". Finalmente se decide que sí, que el esfuerzo vale la pena.

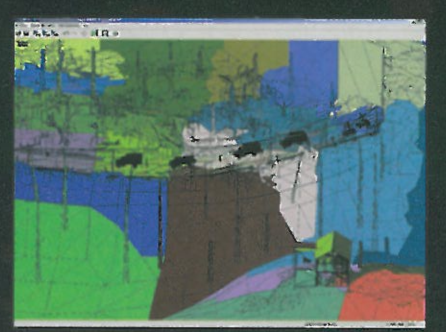
Todos estos temas se concretan a finales de 2003, coincidiendo con la incorporación al proyecto de la gente que había estado trabajando en *Commandos 3*. La reunión clave tiene lugar en una casa rural de Segovia. Cuatro días, doce horas cada día en un salón, es el precio del cónclave en el que los responsables del futuro *Strike Force* sientan las bases del juego. Allí, en



Los combates cobran realismo desde la primera persona.



Los colores del mapa indican el tipo de terreno.



Aunque parezca mentira, de este galimatías saldrá un escenario 3D.

mitad de la paz de la campiña segoviana, se ponen en común las dudas, los riesgos y las ideas. Al final lo dejan todo atado y bien atado.

Manos a la obra

Con todo decidido, a principios de 2004 el equipo en pleno se pone manos a la obra para inaugurar la fase de producción. Un total de 40 personas inician esta etapa, para llegar a 60 en septiembre de 2004 y finalmente, tras dos años y medio de desarrollo, completar el equipo hasta las 70 personas vinculadas actualmente al proyecto.

El objetivo de la fase de producción es completar el juego de principio a fin. Y los primeros resultados deberán resumirse en lo que se conoce como una beta del juego. Para ello es necesario que todos los departamentos trabajen en paralelo, partiendo de las ideas que se generan en Diseño y a las que los departamentos de Gráficos, Programación y Música se encargan de dar forma.

Dada su importancia, el departamento de Diseño se divide en varios subdepartamentos donde trabajan los diseñadores del juego, los diseñadores de los niveles, los scriptadores, los documentalistas y los encargados de producción.

Para que te hagas una idea del proceso, este gran departamento crea un documento acerca de cada misión para que el resto de departamentos se pongan manos a la obra. En pocas líneas establece un guión de lo que va a pasar. Además, realiza un escueto mapa en 2D con vista cenital y se definen sus contenidos. A continuación, se añade una lista de las tareas necesarias para llevar a cabo la misión y finalmente se reúnen todos los elementos para confeccionar un plan de trabajo y saber cuándo podrá estar todo listo.

En el proceso se ven inmersos numerosos profesionales. El departamento gráfico está dividido en varias áreas, en las que se reparten las tareas de modelado, texturado, animación, modelado en alta, etc. Lo mismo sucede con Programación, en el que el área de tecnología trabaja codo a codo con las de lógica, motor o multijugador.

Durante toda la programación se va comprobando que todo cuadra, aunque no es hasta el último tercio del proceso de producción cuando se elabora la curva de dificultad. También es el momento del equilibrado, que consiste en que la dificultad sea progresiva y coherente en cada una de las misiones. Aparte, se ultiman aspectos como el balanceo, o lo que es lo mismo, el ritmo de la misión; el pulido, y la fase de pruebas.

Es justo en esta fase final en la que se encuentra *Strike Force*. Como el editor internacional ha decidido retrasar su lanzamiento, el equipo de Pyro tendrá más tiempo para limar pequeñas asperezas. Como puedes imaginar, la dureza del proceso bien podría equipararse a cualquiera de las misiones que este estudio español nos ha venido ofreciendo. Y es que la guerra es dura, aunque sea para jugarla.

ENTREVISTA A JOSÉ MANUEL GARCÍA, JEFE DE PROYECTO DE *STRIKE FORCE*

"LA INTERFAZ ES BASTANTE ÁGIL"

José Manuel García tiene la responsabilidad de trasladar el universo de *Commandos* al terreno de la acción y no morir en el intento. Él mismo nos aclara algunos de sus detalles.

PC LIFE: ¿En qué se diferencia el proceso de desarrollo de *CSF* respecto a anteriores *Commandos*?
JOSÉ MANUEL GARCÍA: La principal diferencia y exigencia que hemos tenido a la hora de plantearnos el desarrollo ha sido la de crear un juego para tres plataformas (PS2, Xbox y PC) en paralelo.

PCL: ¿Cuál ha sido el reto más complicado durante el desarrollo?
J.M.G.: Compilar en un solo producto el espía (fases de infiltración), el francotirador (sigilo) y el comando (acción). Y más en misiones en las que aparecen dos de ellos. Es difícil compatibilizar los detalles necesarios para cada estilo de juego. Por ejemplo, el radar es distinto en las misiones en las que controlas a un personaje que en las que controlas a dos.

PCL: ¿Qué podemos esperar de la interfaz del juego?
J.M.G.: Pese a la cantidad de información que suministra, es bastante ágil. Para potenciar el elemento táctico del juego el jugador necesita tener la información antes de enfrentarse al objetivo. Por otro lado, es un juego en primera persona, es decir, un juego con un elemento de acción que había que tener en muy en cuenta.

PCL: ¿Qué factores han primado a la hora de programar la inteligencia artificial?
J.M.G.: La inteligencia artificial y la lógica siguen estando al servicio del juego. Se han tenido en cuenta cosas como cuánto tiempo tardan los enemigos en reaccionar ante una amenaza, de qué manera lo hacen, cuánto daño son capaces de hacer, cuánto daño pueden recibir, etc.

PCL: ¿Podrías definirnos los campos de batalla online?
J.M.G.: Contamos con tres modalidades de juego multijugador: Deathmach, Deathmatch por equipos y un nuevo modo que se llama Sabotaje en el cual potenciamos las habilidades específicas de cada personaje. Los mapas que se utilizan en este modo online son los mismos de la versión

Los escenarios se culminan desde todas las perspectivas posibles.



La orografía del terreno se consigue así, gracias a los renderizados.

GRAND THEFT AUTO

San Andreas



Si no te criaste en el Bronx y ni siquiera eres de color, **no llores** todavía. Los asesores de *PC Life* (ninguno está entre rejas) te explican **cómo ser un buen pandillero**. Eso sí, **recuerda que** en el mundo real las caídas duelen, **los disparos matan** y todas esas cosas.

MAMÁ, QUIERO SER GANSTARAP

Lo primero es lo primero, y eso eres tú. Ya lo dijeron en la Antigua Roma, "Mens sana in corpore sano", aunque en el barrio preferimos esta otra: "De lo que se come, se cría". El caso es que debes mantener siempre las estadísticas al día.

MUSCULATURA

Ser bandolero en yanquilandia no es como serlo en Sierra Morena, así que no esperes hacer carrera con la tripa de Curro Jiménez. Ponte cachas y podrás repartir leches como tranvías. ¿Cómo? El gimnasio se inventó para eso. Los ejercicios son cansinos, pero el que algo quiere, algo le cuesta. Tras una rutinaria secuencia de botones tu barra de musculatura debería incrementarse lo suficiente.



GRASA

Olvida esos anuncios de la tele que te dan la murga con el "0% grasa". Tu cuerpo es una máquina que necesita combustible. La grasa es ese combustible, así que si no comes a menudo no tendrás grasa y, a falta de ella, cuando hagas cualquier esfuerzo comenzarás a quemar músculo. Todas esas horas en el gimnasio arderán con ellos. Qué despilfarro. Así que come, pero come con moderación, o tendrás que cambiar de monitor.

RESISTENCIA

La estadística con la que Dios bendijo a los hombres para huir a pie de los polis. Nada mejor para incrementar tu resistencia que usar la bici de vez en cuando y unas cuantas carreras en la cinta de ejercicio.

NUTRICIÓN

Una estadística oculta pero importante que no debes descuidar. Si no comes, comienzas a pasar hambre, a quemar musculatura y grasa e incluso se verá reducida tu vida máxima. Y es que el alimento es salud.

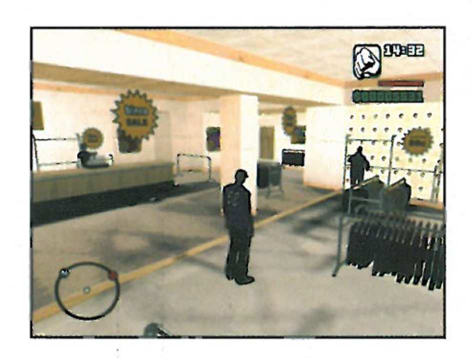


RESPETO

El respeto lo es todo en las calles. Sin él, tus compadres de banda no te harán ni caso cuando intentes reclutarles. Es una estadística más complicada que el cálculo del I.R.P.F. explicado en chino, pero intentaremos hacerte un resumen clarito, clarito.

Tu respeto se calcula sumando distintos factores de diferente peso, que son: el respeto acumulado (40%), el respeto por progreso en misiones (36%), el número de territorios (6%), la pasta que tienes (6%), tu musculatura (4%), tu apariencia (4%) y el progreso con tu chica (4%).

Puedes acumular respeto matando a un camello (+0.005%), matando al miembro de otra banda (+0.5%) y conquistando un territorio (+30%). Y se pierde: perdiendo un territorio (-3%), matando a un miembro de tu propia banda (-0.005%) y dejando que un miembro de tu banda muera (-2%).



SEX-APPEAL

La cruel estadística que decide si triunfas o no en las noches de San Andreas. Sus factores en orden irrelevante: el coche, la ropa, el corte de pelo y tu musculatura.

ARMAS Y CONDUCCIÓN

No tienen ningún secreto, el mejor camino para mejorar ambas estadísticas es practicarlas. Conduce a todas horas y dispara contra todo lo que se mueva para convertirte en una mezcla mortal entre Fernando Alonso y Rambo.

BRICONSEJOS DEL MALEANTE

Si ya estas a tope, es hora moverte por la ciudad. Te damos todas las pistas para no ir haciendo el pelele.

1 Sigue haciendo ejercicio mientras te desplazas por San Andreas, eso que te ahorraras en gimnasios. Si caminar te parece lento, utiliza las bicicletas, que son el mejor vehículo para explorar todos los rincones y no perderte ningún secreto.

2 Si puedes, elige bien el coche (no es lo mismo una ranchera que una moto de motocross). No te limites a robar el primero que se te ponga a tiro. El buga hace al hombre, amigo.



3 Si la cosa se pone fea y tu vehículo está en llamas, no esperes a los bomberos. Antes de que el coche se detenga, salta (CJ se tirará de él en movimiento), convirtiendo además tu buga en un misil teledirigido. Un movimiento ideal para obsequiar a los controles de carretera.

4 Mientras estés dentro del coche, puedes disparar activando las vistas laterales y los botones de disparo. Y lo mejor de todo, el fuego enemigo no afectará a tu barra de salud sino a la de tu coche. Lamentablemente, no todas las armas lo permiten, sólo las Uzi.

5 No hace falta que le des la vuelta completa a la cámara para ver qué hay detrás de ti. Pulsando al mismo tiempo ambos botones de vista lateral tendrás una vista magnifica de tu trasero.

6 Recuerda que hay tiendas para tunear tu coche, y no solo encontrarás pijadas de la señorita Pepis. Sólo allí podrás equipar tu buga con herramientas como el nitro o un motor más potente.

LA BOFIA

La pesadilla de un ganstarap molón como tú. Están hasta en la sopa y, una vez comienzan a perseguirte, no hay manera de quitártelos de encima.



COMO PONER TIERRA DE POR MEDIO

1 El método más rápido es morir, pero tenemos ideas mejores. Las tiendas de pintura en las que le dan una nueva capa a tu coche son la mejor opción. Cuando salgas de ellas verás tus estrellas de persecución parpadear. Cuidado, porque estás en la cuerda floja. Aguántate las ganas de abofetear a esa vieja mientras parpadeen o las recuperarás todas.

2 Un método más lento y trabajoso: encontrar los iconos de estrella ocultos. Siempre están en el mismo sitio, así que más te vale aprendértelos mejor que el cumpleaños de tu novia. Pero te restan las estrellas de una en una y dice la ley de Murphy que, cuando llegues a la siguiente, ya habrás acumulado dos más. Sólo para ases del volante.



3 Vete a casa. Sencillo pero práctico. Si no estás en ninguna misión, vuelve a tu madriguera y graba la partida. Al salir, los polis habrán desaparecido por arte de magia.

COLECCIONA ESTRELLITAS

No, no hemos traspapelado la guía de Super Mario. San Andreas también tiene unas simpáticas estrellas que coleccionar, pero nosotros te avisamos de sus consecuencias: cada una de ellas es un nivel de alerta policial y, aunque siempre es divertido verlos correr tras de ti, si estas en una misión, pueden llegar a tocar las narices.



Una estrella. Por robar un coche delante de un policía, llevarte una moto policial por en medio o hacer de las tuyas con una metralleta en una plaza pública. Estamos en el nivel de alerta más bajo y se cansarán enseguida si les das esquinazo. Eso sí, cuidado con las esquinas, no te encuentres con la bofia.

Dos estrellas: Matar a un poli es el camino más rápido para conseguir este premio. Los coches patrulla comienzan a sentirse atraídos por ti. Escóndete, no hagas nada malo y todavía conseguirás que se olviden de tus fechorías.

Tres estrellas: Comienzas a convertirte en el chico más famoso del barrio: controles de carretera para detenerte el paso, las furgonetas de los SWAT y los helicópteros con el mal hábito de dispararte desde el cielo y dejar caer a los comandos haciendo rappel.

Cuatro estrellas: Si continúas con tus malos hábitos, te meterás en verdaderos problemas. La poli te ha convertido en el enemigo público número uno. Ni que te hubieras negado a pagar el canon de la SGAE. Las fuerzas del orden serán como King África. Vayas donde vayas, a la hora que sea. Siempre dando la vara.

Cinco estrellas: EL FBI viene a por ti y no esperes que aparezca en escena el amanerado de Mulder con su cara de visitador de Santa Lucía. Los federales se subirán a un jeep y con sus subametralladoras te dejarán frito en cuanto te vean.



Seis estrellas: Has llegado a lo más alto, ni urbanos, ni federales ni guardia civiles. El ejército va a por ti. Las tanquetas Rhino y camiones cargados de soldaditos son tu nueva pesadilla. Tienes menos futuro que Chuck Norris en *La Casa de la Pradera*, aunque siempre puedes robar un Rhino y darles de beber su mismo veneno.

EL MUNDO DEL PLURIEMPLEO

Con los precios de los pisos y las Uzis por las nubes, uno tiene que doctorarse en Matemáticas para quinquis o ponerse a trabajar como un descosido. Emula al gran Alfredo Landa en aquellas joyas del cine y dedícate al pluriempleo si quieres llegar a fin de mes.

TAXISTA

Sigue los pasos de El Fary. Qué bien van los taxis para conocer la ciudad de cabo a rabo. Claro que los clientes son de un tacaño que no te dará ni para pagar la gasolina, pero con el bonus de dólares que te dan si consigues hacer varias misiones seguidas ya es otra cosa. Mantén tu taxi en buen estado y recuerda que cuanto menos tardes y menos lo abolles, más dinero ganas.



BOMBERO
Las misiones están bien pagadas, pero los problemas no se hacen esperar. El coche de bomberos es un armatoste más bien poco maniobrable y la gente incendiada, a la que también tienes que apagar, tiene la mala costumbre de correr justo en dirección contraria a tu chorro.

APARCACOCHES
Puede que no sea el trabajo más emocionante del mundo, pero codearse con gente adinerada siempre es mejor que hacerlo con maleantes como tú. Las misiones de aparcacoches te esperan en el hotel Vank Hoff en San Fierro y necesitas el uniforme del hotel para conseguirlas.

EMBAJADOR DEL AMOR
Bueno... ¿Existe trabajo más bonito que repartir amor por el mundo? Primero necesitas el coche adecuado. Puedes encontrar un vehículo amoroso cerca de la mansión de Mad Dogg, en Los Santos, luego es cuestión de repartir a las chicas. En esencia es un trabajo bastante parecido al de taxista, sólo que a veces algún pesado molesta a las señoritas de la vida y es ahí cuando te toca dar clases de urbanidad.

CAMIONERO
Existen ocho misiones en total y no son aleatorias como el resto. Consisten en llevar una carga en el tiempo estipulado desde una punta del mapa a la otra. Si se trata de carga robada, te perseguirá la policía y no es que lleves el vehículo más apropiado para esquivarles.

MADERO
En San Andreas también puedes servir del lado de los buenos y, de paso, hacer engordar tu cartera. Lo primero es conseguir un vehículo que pertenezca a las fuerzas del orden, ya sea de la policía o militar. A partir de aquí, persigue y elimina a los malos al tiempo que esquivas la competencia policial. Mejor ir armado con una SMG para este tipo de misiones.



LUDÓPATA
Una profesión como otra cualquiera, el problema es que nunca sabes si vas a ganar o a perder. Como es dinero virtual, ve a los casinos de Las Venturas y juégate toda la pasta.

LADRÓN
¿Para qué sudar cuando puedes vivir del sudor de los demás? Actúa siempre de noche y utiliza la camioneta que te presenta Smoke. No dejes ni las colillas. Lo que no mata, engorda.

CONDUCTOR DE AMBULANCIA
Se parece al oficio de taxista pero con una agradable sirena que te taladra tus oídos. Eso sí, tu destino siempre es el mismo, el hospital. Ten cuidado con los golpes o acabarás matando a tus enclenques pasajeros. Existen formas mejores de ganarse la vida.



MATAR CAMELLOS
A veces verás a unos señores muy morenos cruzados de brazos con camiseta negra. Son camellos y tienen mucha pasta. Podrías pedírsela educadamente pero no te la van a dar, así que tendrás que solicitar una transferencia bancaria por las malas. Cuando mueran, dejarán caer 3.000 $ o más.

Los códigos

Teclea estos códigos mientras juegas. Si has introducido la clave correcta debería aparecer el texto "código activado".

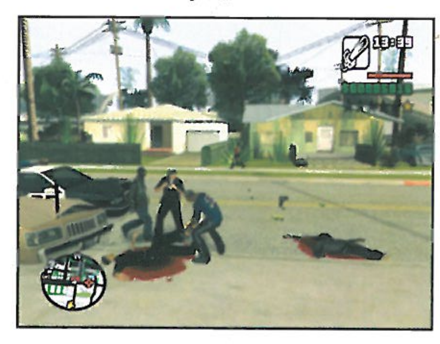
Código	Efecto
baguvix	Vida infinita
hesoyam	Armadura, vida y dinero
fullclip	Munición ilimitada
lxgiwyl	Pack de armas 1
kjkszpj	Pack de armas 2
uzumymw	Pack de armas 3
professionalkiller	Nivel Hitman en todas las armas
munasef	Efecto adrenalina
iavenjq	Super puños
iojufzn	Estalla el caos
osrblhh	Se eleva el nivel de estrellas
asnaeb	Baja el nivel de estrellas
bringiton	Nivel de búsqueda seis estrellas
aezakmi	El nivel de estrellas nunca se incrementa
ouiqdmw	Control manual de las armas en los coches
cjphonehome	La bicicleta salta más
btcdbcb	Máxima gordura
cvwkxam	Máxima capacidad de inmersión
buffmeup	Máxima musculatura
worshipme	Máximo respeto
helloladies	Máximo sex-appeal
naturaltalent	Máxima habilidad con vehículos
kvgyzqk	Ni gordura ni musculatura
aeduwnv	Sin hambre
kangaroo	CJ salta más alto
szcmawo	CJ se suicida
speeditup	El tiempo se acelera
ysohnul	Todo se acelera
slowitdown	Todo va más despacio
xjvsnaj	Siempre son las 00:00 o las 12:00
ofviac	Siempre son las 21:00
mroemzh	Todos son trabajadores y gánsteres
bifbuzz	Todos son gánsteres
bluesuedeshoes	Los transeúntes son Elvis
bgluawml	Los transeúntes atacan con pistolas
foooxft	Los transeúntes tienen armas
ajlojyqy	Los transeúntes se vuelven violentos
sjmahpe	Reclutar a cualquiera y darle una pistola
zsoxfsq	Reclutar a cualquiera y darle un lanzamisiles
pggomoy	Conducción perfecta
vkypqcf	Misiones de taxi completadas
zeiivg	Todos los semáforos en verde

GUERRAS DE BANDAS

Es una de las novedades de este *GTA*. La verdad es que tiene su miga.

¿ES PARA TANTO?

No veas la que se puede montar cuando dos bandas mafiosas se enfrentan por el control de un territorio. Por desgracia, sólo se pueden dar entre la banda de CJ y las demás, así que nunca verás a tus enemigos peleando entre sí. Una vez ganes el control de un territorio, acudirán en tropel los miembros de tu banda. Además, junto a tu parking irá aumentando un depósito de pasta. Mucho más practico que abrir una cuenta naranja, ¿no?



¿DÓNDE ES LA FIESTA?

Casi todos los enfrentamientos ocurren en el lado este de Los Santos. Si te fijas en el mapa (siempre que la posibilidad de hacer guerras de bandas esté disponible), verás que hay fragmentos del mapa en rojo y fragmentos en verde. El territorio rojo pertenece a bandas rivales, el verde a la tuya. Si el territorio parpadea es que está en disputa. Un icono te advertirá de la batalla campal y te tocará echar una mano si no quieres perderlo.

¿QUÉ HAY QUE HACER PARA LIARLA?

Para iniciar tu asalto sobre un territorio debes matar a tres miembros de una banda rival. Pero, antes de eso, acuérdate de llevar refuerzos contigo. Recluta a cuantos miembros de tu banda puedas y ármate hasta los dientes.

ME ESTÁN DISPARANDO. ¿Y AHORA QUÉ?

Una vez comiences la guerra por un territorio, te toca atrincherarte para soportar las tres oleadas sucesivas de enemigos que intentarán expulsarte. Si las eliminas a todas y sigues vivo, el territorio será tuyo. La primera oleada, como es de esperar, suele ser la más débil. Un aperitivo de golpes. La segunda oleada y la cosa se pone seria. Te dispararán con ametralladoras y puede que te asalten con algún coche. Busca cobertura, agáchate y procura matarlos de uno en uno dejando que se acerquen. La tercera la forman tres grupos armados con AK-47. Aquí comienza el baile de verdad. Por tu bien debes haber traído granadas o algo de material pesado porque no te va a bastar con un buen fusil. Entre oleada y oleada siempre tienes unos segundos para prepararte, vigila bien porque suele haber vida y armadura en las cercanías. Mejor será que recojas los premios o te tocará un viaje al cementerio.



¿QUÉ ARMA ME LLEVO?

La mejor arma para luchar en las guerras de bandas es el M4. Con el nivel de habilidad Hitman, tu alcance les dejará fritos antes de que lleguen a verte. La mejor arma que tendrán tus enemigos será un AK-47. Ni punto de comparación con tu poderío.

CÓMO TRATAR A TU CHICA

Qué menos, entre tanta muerte y destrucción, que una mini guía sobre cómo triunfar con las mujeres. No sólo por la satisfacción personal de ver que CJ se come un colín, sino por las suculentas

xicwmd	Coches invisibles
speedfreak	Todos los coches tienen nitro
bsxsggc	Los coches no pesan
flyingfish	Botes voladores
ripazha	Coches voladores
cpktnwt	Todos los coches explotan
bgkgtjh	Más tráfico
ghosttown	Tráfico reducido
iowdlac	Tráfico negro
ylteicz	Tráfico agresivo
llqpfbn	Tráfico rosa
fvtmnbz	Tráfico rural
gusnhde	Tráfico de coches deportivos
bagowpg	Te persigue la policía
cikgcgx	Tema de fiesta playera
crazytown	Tema de carnaval
bekknqv	Tema pervertido
bmtpwhr	Tema rural
ninjatown	Tema Yakuza
afzllqll	Tiempo despejado
icikpyh	Tiempo soleado
alnsfmzo	Tiempo nebuloso
cfvfgmj	Tiempo neblinoso
auifrvqs	Tiempo lluvioso
mghxyrm	Tiempo tormentoso
cwjxuoc	Tormenta de arena
rzhsuew	Aparece un coche de golf
eegcyxt	Aparece una excavadora
ohdude	Aparece un helicóptero de ataque
jumpjet	Aparece un caza Harrier
rocketman	Aparece un jetpack
monstermash	Aparece un monster truck
aiypwzqp	Aparece un paracaídas
akjjyglc	Aparece un quad
pdnejoh	Aparece un coche de carreras
vpjtqwv	Aparece otro coche de carreras
jqntdmh	Aparece una ranchera
aiwprton	Aparece una tanqueta
aqtbcodx	Aparece un coche fúnebre
celebritystatus	Aparece una limusina
urkqsrk	Aparece una avioneta
amomhrer	Aparece un camión cisterna
truegrime	Aparece un camión de la basura
kgggdkp	Aparece un hovercraft
jcnruad	Vehículo de la muerte

recompensas que estas chicas ofrecen al jugador.

DENISE ROBINSON

Se acopla a ti automáticamente tras una misión. El mejor lugar para llevarla a comer es el bar de iluminación verde, unas cuantas calles al oeste de su casa. Para bailar no tendrás pérdida, el único Dancing Club de Los Santos es tu destino. A la hora de llevarla de paseo, es una chica casera, basta con darle una vuelta en tu coche por su barrio. Cuando tu relación con ella suba del 40%, habrá llegado la hora de ir a su casa a tomar un cafetito (¡guauuu!).

Recompensas: Al 50% te dará las llaves de su coche, al 100% un traje que sólo se puede definir como el atuendo perfecto para un chulo-putas.



MICHELE CANNES

Una mecánica que vive en San Fierro y que podrás encontrar en la escuela de conducción. A la chica le gustan los hombres gordos y con mucho sex-appeal. Le van los bares de mala muerte, así que no gastes tu pasta en un sitio fino. Para bailar, el único club de San Fierro. Si la llevas de paseo, pon la quinta, porque a Michele le gustan los tipos rápidos. Y a veces le gusta coger el volante. Déjala hacer y tendrás la cita perfecta. Al 40% no te olvides de ir a tomar café.

Recompensas: Sólo por quedar ya puedes usar su garaje como un Pay'N Spray gratuito. Al 50% te dará las llaves de su Monster Truck y al 100% te regalará un mono de piloto de carreras.

HELENA WANKSTEIN

Una abogada amante de la vida en el campo y las pistolas. La puedes encontrar en el pueblo de Blueberry, disparando en el tejado del Ammunation. Le gustan delgaditos, poco musculosos y muy sexis. Para comer, llévala a un restaurante. A bailar, a un club de Los Santos o San Fierro. Si decides salir de paseo con ella, que sea algo bucólico y tranquilito. Hasta que no llegues al 70%, no habrá café.

Recompensas: Sólo por quedar con ella podrás acceder al arsenal anti-tercera guerra mundial que la tipa tiene en su casa. Al 50% tendrás su coche y al 100% un traje de granjero.

KATIE ZHAN

Es una enfermera de San Fierro, a la que puedes encontrar en el exterior del Avispa Country Club, sobre una pequeña colina. Le gustan sexis y musculosos. Prefiere los restaurantes a los bares. Para ir a bailar, el club de San Fierro. Para ir de paseo, llévala al puente Grant sin prisas. Al final del puente, la tendrás en el bote. Al 50% llega la hora del té.

Recompensas: Sólo por salir con ella su hospital te ofrecerá la resurrección gratis y, además, no perderás las armas. Al 50% tendrás su coche y al 100% como era de esperar un traje de doctor para jugar a los médicos.



BARBARA SCHETERNVART

Una policía divorciada y con dos niños. La puedes conocer en El Quebrados, al noroeste del mapa, en el parking de la policía. Le van los chicos gruesos y con un alto sex-appeal. Le gustan los restaurantes, nada de bares. Para bailar te toca dar un paseo hasta la ciudad importante más cercana. De paseo, llévala despacio y por su pueblo. A 60% suerte y al ruedo.

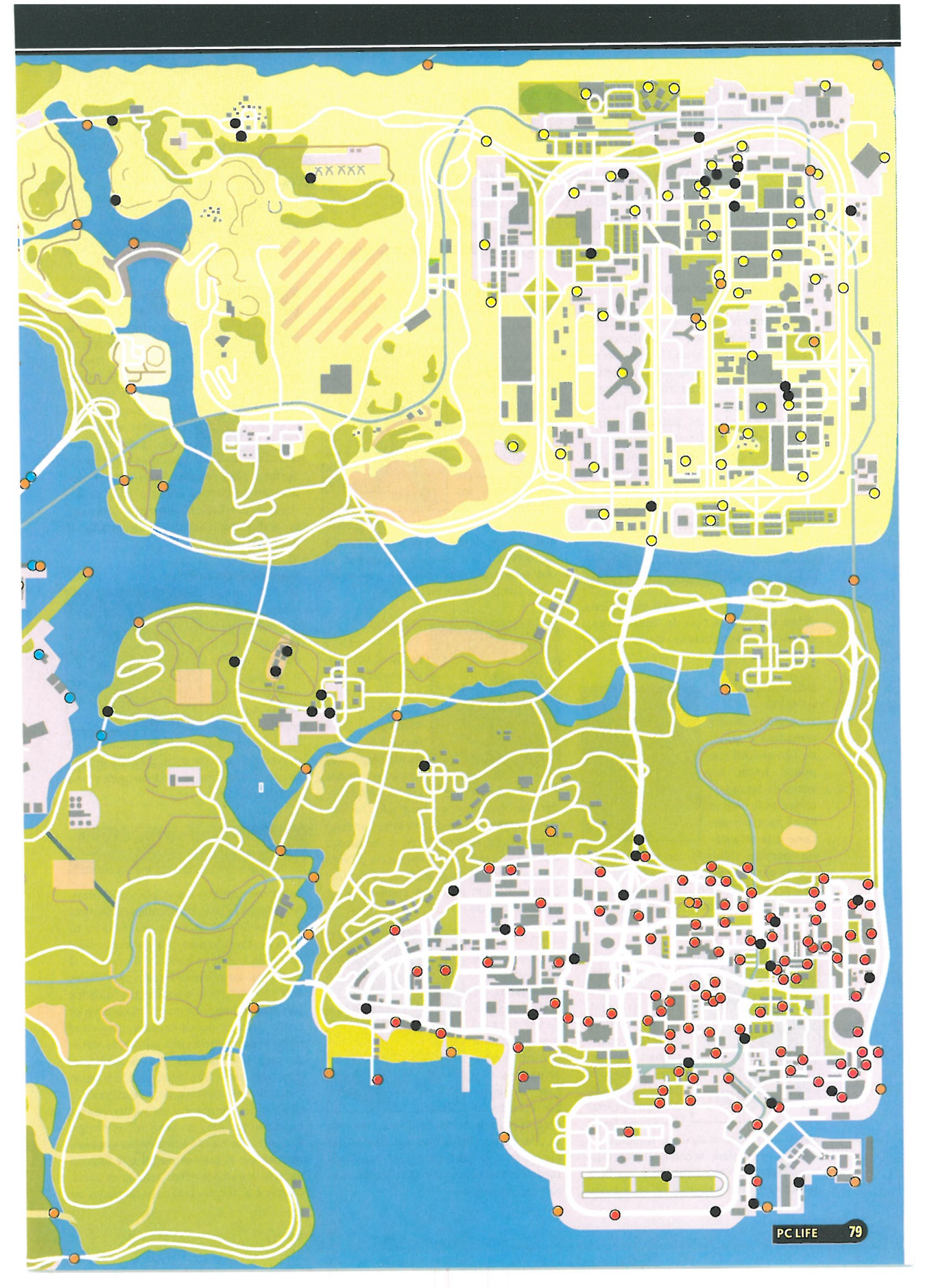
Recompensas: Sólo por quedar podrás salir de la cárcel gratis y con la pistola puesta. Al 50% consigues su coche de patrulla. Al 100% podrás disfrazarte de poli.

MILLIE PERKINS

La conocerás tras una misión, así que no hace falta que la busques. Le van los restaurantes y bailar en el Camel's Toe dance club. Llévala a pasear en tu coche a una velocidad moderada y cerca de su casa. Cuando llegues al 40%, habrá café (y veremos si porras).

Recompensas: Por quedar nada de nada, la tipa es así tacaña. Al 35% tendrás su key card. Al 50% las llaves de su coche y al 100%, de nuevo, ni los buenos días.





BATTLEFIELD 2

Sun Tzu decía que **el** supremo **arte de la guerra es someter** al enemigo **sin luchar**. Claro que en el siglo V antes de Cristo había pocos videojuegos como ***Battlefield 2***. Conoce las **tácticas** como a ti mismo y (sonido de gong) **que empiece la guía**.

La manera más rápida de morir es ir por tu cuenta, excepto en casos contados como el francotirador. Sin duda, *Battlefield 2* es un título pensado para jugar en grupo. Un bando que vaya por libre no tiene ninguna posibilidad frente a un escuadrón coordinado, ya que el juego en equipo es la clave para la victoria. Las patrullas pueden ser de hasta seis miembros, con un jefe al frente. Sigue sus órdenes, muévete a su ritmo y tu trasero estará siempre en lugar seguro. Vete de excursión por tu cuenta y volverás a casa en una bolsa de plástico y sin medalla.

INFANTERÍA

Antes de convertirte en un buen soldado, debes decidir qué tipo de soldado vas a ser. Aquí repasaremos las clases disponibles con sus pros y sus contras.

SOLDADO DE ASALTO



Protegido con una armadura y armado con un fusil que puede hacer las veces de lanzagranadas, es la unidad ideal para enfrentarse a la infantería enemiga. Cuidado con los vehículos que te encuentres, que escuecen que da gusto. Para huir de ellos nada mejor que darle gusto a tu granada de humo.

FRANCOTIRADOR



Podría ser una pesadilla para los enemigos, pero lo realmente complicado será que le saques provecho. La mayoría de las veces tendrás que acertar dos o tres veces antes de matar a alguien. Además, en cuanto te huelan, sacarán el velocista que llevan dentro. Sube a un edificio, si lo hay, y reza para que no te encuentren. Para las distancias cortas lleva un pistola, aunque como te pillen la llevas clara...

FUERZAS ESPECIALES



Entrenados para atacar la retaguardia del enemigo, poseen una ametralladora bastante eficaz, aunque nada como los explosivos C4 que llevan encima. Capaces de pegarse a cualquier cosa y ser detonados en la distancia, convierten a los vehículos enemigos en una ratonera mortal siempre que no te pillen con las manos en la masa.

MÉDICO



Tan necesario como el botiquín de un colegio (por eso lleva uno). Debería haber un médico en cada escuadrón, pues puede regenerar soldados caídos con el desfibrilador que lleva de serie y curar a los heridos con su arsenal de medicamentos. También pueden dejar el botiquín en el suelo para que sea un punto de recuperación de vida sin necesidad de tu presencia. Su contrapartida: no son linces en combate y no llevan armadura.

INGENIERO



Los médicos de los vehículos, encargados de cuidar la salud de vuestro tanque. Lástima que no tengan armadura y que su arma por defecto, la recortada, deje bastante que desear. No es una de las clases más agraciadas del juego, ya que para colmo el ingeniero tarda demasiado en concluir las necesarias reparaciones.

SOLDADO ANTITANQUE



Si te topas con un tanque, no encontrarás mejores amigos que éste. El armamento del resto de soldados apenas hará cosquillas a un blindado, pero sus lanzamisiles son el arma perfecta para volarlos en pedazos. Posee una ametralladora decente para defenderse de la infantería enemiga. Como con el médico, todo escuadrón debería llevar al menos uno.

SOLDADO DE APOYO



Una unidad lenta y pesada, buena para defender posiciones frente a oleadas de infantería enemiga. Además, puede repartir munición entre sus compañeros. El mayor defecto de este soldado es que su ametralladora pesada no posee una gran precisión.

CÓMO SER UN BUEN JEFE DE ESCUADRÓN

Los comienzos son duros, pero muy pronto, cuando te veas con confianza, sentirás el gusanillo del ascenso. Ha llegado tu hora y estás listo para dirigir a un pequeño grupo de hombres hacia la victoria (o al desastre). La primera lección que debes aprender en tu nuevo puesto: tus soldados son prescindibles, tú no. Es cruel, pero es cierto. Eres un punto de referencia en el mapa y, por lo tanto, una puerta de entrada para tus hombres. Por el contrario, ellos sólo son carne de cañón. Si mueres tendrán que aparecer de nuevo junto a una bandera anterior y los supervivientes quedarán aislados en territorio enemigo. Al asaltar una bandera, mantente a cubierto para ser el puente por el que lleguen los refuerzos. La segunda lección es obvia: obedece a tu comandante y no dudes en

pedirle un ataque de artillería o el lanzamiento de equipo en paracaídas. Eso sí, córtate un poco a la hora de reclamar ayuda o acabarás con su paciencia.

CÓMO SER UN BUEN COMANDANTE

Tras vivir tus batallitas de soldado discreto, enseguida, como jefe de escuadrón, alcanzarás el punto más alto, la cúspide militar. Como comandante podrás acceder un mapa en 2D de la zona de guerra. Un mapa que no te dejará ver otra cosa, así que mejor que lo observes desde algún bunker bien escondido. Lo primero es analizar la situación con los satélites espía y los aviones de reconocimiento, que te darán una visión única del enfrentamiento. Tú eres los ojos de tus hombres, así que empieza a repartir órdenes a los jefes de escuadrón. Cada estratega tiene su librillo, pero qué menos que dirigir a tus soldados hacia las banderas más desprotegidas, castigar con artillería las concentraciones enemigas y descargar material vía paracaídas sobre las posiciones de defensa.

LOS VEHÍCULOS

La otra piedra angular del combate en *Battlefield 2*. Nos apartamos de los consejos para la infantería y comenzamos a analizar la maquinaría pesada de guerra.

TANQUE

Nada mejor si lo que quieres es darte un garbeo por las orillas del Éufrates. Que se preparen la infantería y los blindados enemigos si vas montado en el rey de los depredadores de tierra. Sin embargo, resulta vulnerable a la acción aérea, aunque los helicópteros mejor que se alejen de tu ametralladora. Un consejo de amigo: apunta antes de disparar, la recarga del cañón tarda lo suyo.



APC

Los vehículos de transporte por tierra, pensados para llevar a la infantería directamente hasta el asta de la bandera. Sus puntos débiles: no tienen demasiados números contra un tanque y, para colmo, hacen falta dos jugadores para que tengan capacidades ofensivas. Con sus torretas pobladas, pueden limpiar el destino de infantería enemiga antes de que los soldados que transportas pisen el suelo.



BUGGY

Para exploración y ataques relámpago tras las líneas enemigas. Procura que nadie te vea y captura justo la bandera que nadie vigilaba. Su mejor arma es su endiablada velocidad, pero un disparo certero y... despídete de esta vida.



JEEP DE TRANSPORTE

A medio camino entre un APC y un buggy. Ni demasiado lento ni demasiado rápido. Su armamento está pensado contra infantería y su protección no es excesiva. Si ves un tanque, corre.



VEHÍCULO ANTIAÉREO

Los aviones y helicópteros son un auténtico incordio para las unidades terrestres. Por suerte, es posible subirse a un vehículo antiaéreo para dales su justo merecido a esos polluelos. Lo malo es que el vehículo antiaéreo no es demasiado útil contra otros vehículos de tierra. Mejor emboscar a los pájaros desde un sitio escondido.



HELICÓPTERO DE TRANSPORTE

Lento y fácil de derribar desde el suelo, mejor que tengas cobertura aérea si piensas ir de excursión con él. El piloto no tiene armas con las que disparar y las ocasionales ametralladoras laterales para el pasaje no son ninguna maravilla. Si no es tu día de suerte, descubrirás un ataúd volante.



HELICÓPTERO DE ATAQUE

Un arma devastadora siempre que consigas levantarte del suelo y no estrellarte en los primeros cinco segundos de vuelo. Mejor con artillero que volando solo (su misil con cámara incorporada arrasa con todo lo que toca). Ya pueden comenzar a correr todas las unidades de tierra, aunque serás su blanco favorito frente a los evasivos cazas.



CAZA

Que Dios los coja confesados si sabes usarlo. Hay de dos tipos: los orientados a la supremacía aérea y los también dotados para el ataque a tierra. Nada más demoledor que el bombardeo de una bandera plagada de enemigos. Más fáciles de controlar que los helicópteros, y por supuesto mucho más rápidos y difíciles de derribar desde tierra.



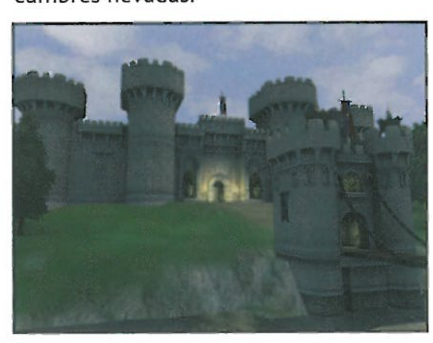
DARK AGE OF CAMELOT

Lucha por tu reino. Sé un paladín, un explorador, un nigromante... Haz que tu nombre se pronuncie con respeto, o miedo... En tus manos puede estar **el destino tu pueblo**. Pero **la victoria no está al alcance de todos**. No sin la necesaria ayuda que te brindamos.

ANTES DE EMPEZAR...

Dark Age of Camelot es un juego multijugador online con mayúsculas ambientando en un mundo fantástico-medieval. Tu objetivo es desarrollar un personaje, que se hará más poderoso a medida que aumente su nivel sin dejar de adquirir nuevas habilidades o mejorar las ya adquiridas.

La historia se desarrolla tras la muerte del rey Arturo. La hasta entonces (frágil) paz entre los tres reinos se resquebraja y estalla la guerra por la supremacía: Albión, formado por los leales a la herencia de Arturo, tiene su capital en Camelot. Suyos son los ideales de nobleza, honor y piedad propios del código de caballería. Hibernia es una nación de antiguas tradiciones celtas. Su gente habita los bosques y sus vínculos con la naturaleza son tales que han llegado a formar una simbiosis perfecta. Desde el norte, amenaza Midgard, que venera a los dioses escandinavos. Su entorno lo forman vastas extensiones de estepas y cumbres nevadas.



MODOS DE JUEGO

Podrás acceder a distintos modos de juego de *DAoC* según el servidor al que te conectes.

RvR

El más habitual es el RvR (reino contra reino). Aquí cada reino lucha contra los otros por la conquista de castillos y el control de reliquias. Sólo ciertas zonas de la inmensa área de juego están destinadas al combate entre reinos, el resto es zona segura donde subir nivel.

PvP

En el PvP (jugador contra jugador) el conflicto global desaparece y cada jugador que te encuentres puede ser un aliado o un enemigo, incluso aquellos de tu propio reino. En este tipo de servidor es conveniente ingresar en alguno de los clanes o guilds.

COOPERATIVO

En este modo el combate entre jugadores está deshabilitado. Por tanto, se centra en la lucha contra monstruos.

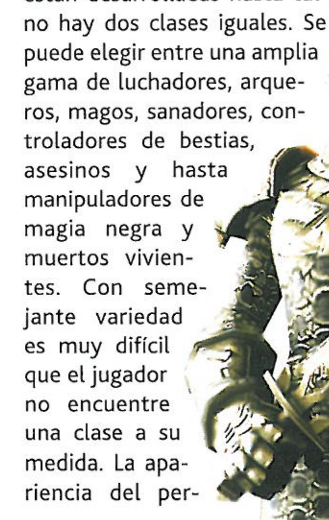
RP

El último modo es el de rol clásico, donde prima la interacción social entre los usuarios.



DE QUÉ CLASE ERES

Una vez conectado, El jugador debe elegir a qué reino pertenecerá su o sus personajes. En cada reino hay seis razas y una quincena de clases para elegir. Cada clase tiene sus propias características y están desarrolladas hasta tal punto que no hay dos clases iguales. Se puede elegir entre una amplia gama de luchadores, arqueros, magos, sanadores, controladores de bestias, asesinos y hasta manipuladores de magia negra y muertos vivientes. Con semejante variedad es muy difícil que el jugador no encuentre una clase a su medida. La apariencia del personaje se puede configurar en arreglo a muchas características: sexo, rasgos faciales, altura, complexión, forma y color del cabello...



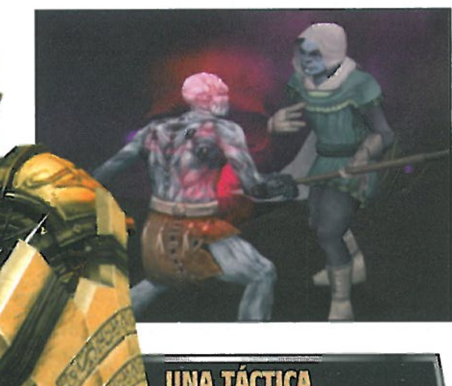


MANOS A LA OBRA

Ya dentro del juego, debes hacer evolucionar a tu personaje a fuerza de ganar niveles. Para ello hay distintos caminos: una buena opción es derrotar monstruos y adquirir experiencia, dinero y, en ocasiones, objetos. Esto se puede hacer en solitario o formando grupo con otros jugadores que aúnen habilidades para así vencer a enemigos más poderosos.

También existe la opción de cumplir misiones asignadas por algunos personajes no jugadores, lo que te reportará dinero y experiencia. Por supuesto también hay "quests" tradicionales, que suelen tener otras recompensas adicionales, como objetos mágicos. Éstas son una parte muy importante en el juego.

Una vez se alcanza la experiencia suficiente, el personaje sube de nivel y se le conceden puntos, que puede usar para mejorar sus habilidades. Además de subir niveles de experiencia, el personaje puede subir niveles de reino. Estos se consiguen derrotando en combate a otros jugadores humanos.



UNA TÁCTICA, UN PERSONAJE

Dada la amplia variedad de clases en el juego, hemos

considerado agruparlas según sus personajes más típicos. A continuación describiremos sus puntos fuertes. Al margen de los que mencionamos en estos cinco grupos básicos, hay muchas clases cuyas habilidades abarcan más de un grupo y que se comportarán de forma distinta según tu estilo de juego.

EL TANQUE

Es el personaje más común. Su misión es atraer la atención del monstruo y aguantar sus ataques, evitando que fije su atención en miembros más débiles del grupo. Para ello dispone de la mayor cantidad de vida y tiene acceso a las mejores armas y armaduras. Equípalo con un arma a dos manos y lo convertirás en una máquina ofensiva de primer nivel.

ALBIÓN: Mercenario, paladín, maestro de armas, fraile y hereje.
HIBERNIA: Héroe, campeón, esgrimidor, centinela y segador.
MIDGARD: Guerrero, berserker, salvaje, thane, skald y valquiria.



EL MAGO

En el combate le van las distancias largas. Lo malo es que resiste mal los envites. Además, sus poderes mágicos son limitados. Debido a esta desequilibrada combinación de poder ofensivo y fragilidad defensiva, es un personaje que debe usarse con inteligencia. Aparte de los hechizos puede disponer de mejoras de armadura o hechizos para incapacitar oponentes.

ALBIÓN: Mago, cabalista, hechicero, teurgo y nigromante.
HIBERNIA: Eldritch, mentalista, animista y encantador.
MIDGARD: Maestro de runas, maestro espiritual, reanimador de muertos y embrujador.



EL SANADOR



Sus habilidades de curación, resurrección y mejora de atributos lo convierten en el corazón de cualquier grupo. Es imprescindible protegerlo bien, porque su muerte supone a menudo la muerte de todos. Suele tener acceso a buenas armaduras, pero su falta de habilidades con armas lo hace poco útil en combate. Práctico para preservar la salud de los demás e inmovilizar o incapacitar enemigos.

ALBIÓN: Clérigo y fraile.
HIBERNIA: Druida, bardo y centinela.
MIDGARD: Chamán y sanador.

EL INCAPACITADOR



Como su nombre indica, dispone de habilidades que le permiten incapacitar oponentes, amén de otras de curación o apoyo al grupo. También suele disponer de contra-hechizos para curar la incapacitación, lo que le convierte en un personaje muy influyente en la batalla.

ALBIÓN: Trovador y clérigo.
HIBERNIA: Bardo.
MIDGARD: Skald y sanador.

EL ASESINO

Se oculta con facilidad, lo que le permite dar el primer y poderoso golpe. Va equipado con armadura ligera y puede impregnar sus armas con veneno. Su fuerte es acabar con enemigos solitarios y también explorar territorio enemigo usando el sigilo para no ser detectado. Aunque no es estrictamente un asesino, los distintos arqueros disponen de la habilidad de ocultación, pero en menor medida que personajes como el espía (Albión) o la sombra (Hibernia). El asesino lleva una armadura intermedia y, según el reino en que esté, puede usar escudo, pelear con dos armas o controlar una mascota.



ALBIÓN: Espía y explorador.
HIBERNIA: Sombra, secuaz y montaraz.
MIDGARD: Asesino y cazador.

TÁCTICAS PARA EL COMBATE

Aprende a reconocer a tus oponentes. Si entre ellos descubres sanadores o incapacitadores, deben ser los principales objetivos. Los magos también deben ser prioritarios, puesto que caen con relativa frecuencia y su ausencia se dejará notar. Deja a los tanques rivales para el final.

Coordina el ataque con tus compañeros para maximizar la eficacia de todo el grupo: deja que los incapacitadores anulen a los tanques enemigos temporalmente. De esta forma, dejarán tiempo al resto del grupo para aniquilar a los sanadores e incapacitadores rivales, al tiempo que tus sanadores mantienen al grupo con vida. Si lo llevas a la práctica, la victoria es segura.

La fuerza no sólo la hace el número, sino la variedad. Un grupo pequeño pero con personajes variados (cuyas habilidades se complementen) multiplica la efectividad.

Dedícate a hacer lo que mejor sabe tu personaje; no intentes hacer tareas para las que hay gente mejor preparada en el grupo.

No olvides que nadie es invencible. Si un día muerdes el polvo, levántate y aprende de la derrota.



ALGO MÁS QUE CORTAR Y PINCHAR

No sólo de combate vive el jugador de *DAoC*. Hay habilidades de manufactura y construcción que abarcan prácticamente cualquier objeto del juego, desde armas, armaduras, venenos y pociones, hasta las enormes catapultas y máquinas de asedio. Una vez fabricados, muchos de los objetos se pueden imbuir con gemas mágicas que mejoran sus atributos, haciéndolos más efectivos. En los niveles más avanzados de manufactura, los objetos fabricados pueden competir en calidad con muchos de los que dejan caer los monstruos más poderosos al morir.

CRC 2005



No es lo mismo deslizarse por el pulcro asfalto de un circuito **que embarrancar** en auténticos lodazales. **Preparar** con criterio **los vehículos** antes de cada carrera **es la clave** para descorchar el mejor cava.

RUEDAS

Muchos de los ajustes del vehículo pasan por un estudio previo del terreno. En este juego lo mismo compites en un circuito impoluto que te las tienes que ver con pistas de arena o barro. Por tanto, una de tus primeras elecciones será el tipo de neumático con el que calzar tu coche. Por suerte existen cinco tipos de neumáticos y el terreno para el que están concebidos queda perfectamente delimitado. Eso sí, ojo porque algunas carreras combinan más de un tipo de terreno. Así que opta por la solución que te permita correr una mayor longitud de tramo en óptimas condiciones.



FRENAR O REDUCIR

En una carrera hay que frenar lo imprescindible. Si has preparado los frenos para que las ruedas no se claven con una leve pulsación del botón, podrás disminuir la velocidad una vez entres en la curva. De lo contrario, si frenas en seco, el vehículo dejará de virar para despeñarse por la cuneta. Así que es aconsejable que los frenos reduzcan la velocidad del vehículo sin bloquearlo. Los problemas arreciarán en las carreras de asfalto. El agarre es mayor y las frenadas más eficientes. El peligro de comerse el coche delantero es demasiado elevado. Por fortuna, podrás ajustar los frenos traseros y delanteros de manera independiente. Si están descompasados, el control del vehículo puede convertirse en un calvario. En caso de que bloquees las ruedas delanteras, el coche seguirá en línea recta.



AL RICO BOTE

El agarre de los neumáticos también está supeditado a la dureza y la altura de la suspensión. En tramos de carretera o circuito, una suspensión dura y baja evita que el coche pierda el control con facilidad, aunque debes tener en cuenta que los baches lo despegarán del suelo y te pueden hacer perder valiosos segundos. Además, la parte trasera del vehículo recibirá daños considerables. Cuanto menos uniforme sea el terreno, más recomendable es utilizar una suspensión blanda e incluso elevar el vehículo si el circuito no dispone de curvas demasiado cerradas. Cuando te encuentres con este tipo de curvas, las probabilidades de volcar serán altas, sobre todo con los vehículos pesados.



EL ESQUELETO

Conseguir un coche ligero y con una buena carga aerodinámica que te facilite el control es la clave para arañar segundos al crono. De todas formas, los contactos son frecuentes, así que evita las carrocerías demasiado ligeras. En carreras sobre asfalto, la ligereza y la aerodinámica te darán cierta ventaja. En las carreras off road, es recomendable apostar por un chasis robusto. Cuando te hagas con uno de éstos, podrás abrirte paso utilizando la fuerza bruta. El exceso de peso lo puedes mitigar con la potencia del motor y la transmisión.



MOTOR Y ENGRANAJES

Son varias las opciones para mejorar el rendimiento del motor. En algunas carreras prevalecerá la potencia sobre la velocidad punta. En otras, ocurrirá todo lo contrario. Debes fijarte en el par del motor, o sea, a qué revoluciones empieza la curva de potencia. En carreras con fuertes pendientes, lo ideal sería contar con un par alto a bajas revoluciones, ya que significa que el coche dará el máximo a poco que pises el acelerador. Por el contrario, la velocidad punta será inferior. Esta configuración es buena para las carreras off-road. En cambio, en pistas de asfalto es mejor apostar por un par alto a altas revoluciones y, de este modo, asegurarte una mayor velocidad punta. Sin duda, los motores más manejables son los que ofrecen una curva plana, ya que aumentan de potencia de manera paulatina. Para sacarle el máximo partido al motor, tendrás que fijarte en la transmisión. Al ajustar los engranajes, procura que éstos te permitan cambiar de velocidad sin perder demasiadas revoluciones.



JUICED



En la pantalla principal del juego, selecciona la opción **Extras** y, dentro de ella, **Trucos**. Utiliza las teclas de cursor para escribir **PINT**. De esta manera desbloquearás todas las carreras y coches en el modo arcade.



ROLLERCOASTER TYCOON 3: ¡EMPAPADOS!

Selecciona un visitante y cámbiale su nombre por uno de los que aparecen a continuación para conseguir el efecto correspondiente.

John D Rockefeller	Gana 10,000 €
Mouse	Los visitantes siguen el cursor con la mirada
Atari	Todos los visitantes se ríen y aplauden





Frontier	Las atracciones no se averían nunca
Chris Sawyer	Los visitantes saltan de alegría
James Hunt	Atracción de buggy por el parque
D Lean	Editor de rutas para cámara panorámica
Make Me Sick	Los visitantes vomitan
ATITech	Los visitantes aceleran el paso
Jonny Watts	Cámara subjetiva del visitante
FPS	Mostrar imágenes por segundo
Isambard Kingdom Brunel	Formar empleados

NORTHLAND

Durante el juego teclea cualquiera de los códigos que aparecen a continuación para conseguir el efecto correspondiente.

funlarry	Acelera el juego
funmapverysmall	Todos los personajes se meten en casa
funexplore	Muestra todo el mapa



ELITE WARRIORS: VIETNAM

Estos trucos sirven para la demo de este título. Una vez dentro del juego, pulsa ` (al lado de la **P**) para que se muestre la consola. Acto seguido, teclea **/cheatcheat** y pulsa **Enter** para activar el modo de trucos. Una vez hecho esto, introduce cualquiera de los siguientes códigos.

/godmode	Eres invencible
/invis	Te vuelves invisible
/ammo	Munición ilimitada
/fly	Te desplazas más rápido
/winmission	Ganas la misión actual
/losemission	Pierdes la misión actual
/stats	Muestra las estadísticas (FPS, etc.)



Acuerdo entre gigantes

Sony y Warner Bros. unen sus fuerzas

The Matrix Online no está siendo un éxito pese a los esfuerzos de Warner Bros. Por ello no resulta extraño que la división interactiva de esta compañía cinematográfica haya llegado a un compromiso con SOE (Sony Online Entertainment) para que esta última se haga cargo del juego. Pero aquí no se acaba la historia, ya que el acuerdo permitirá que la licencia de DC Comics en manos de Warner Bros. Interactive Entertainment sea también explotada en su vertiente online por SOE.

El presidente de SOE, John Smedley, resumió en pocas palabras lo que esto va a suponer a medio y largo plazo: "SOE trabajará codo con codo con Warner Bros. Interactive Entertainment y DC Comics para ofrecer a los fieles seguidores de los cómics el nivel de autenticidad que sabemos que van a exigirnos. También tomaremos las medidas pertinentes para que los subscritores de *The Matrix Online* tengan un juego a la altura de sus expectativas".

Música para los oídos del buen jugador, porque, sin duda, SOE cuenta con experiencia de sobra para desarrollar juegos online. Si a esto le sumamos un puñado de buenas licencias, sólo nos queda esperar con los brazos abiertos un aluvión de productos de excelente calidad.


¿Quién será el próximo superhéroe en saltar a la Red?


Esperemos que SOE sea una buena influencia para *The Matrix Online*.

Estancarse o morir

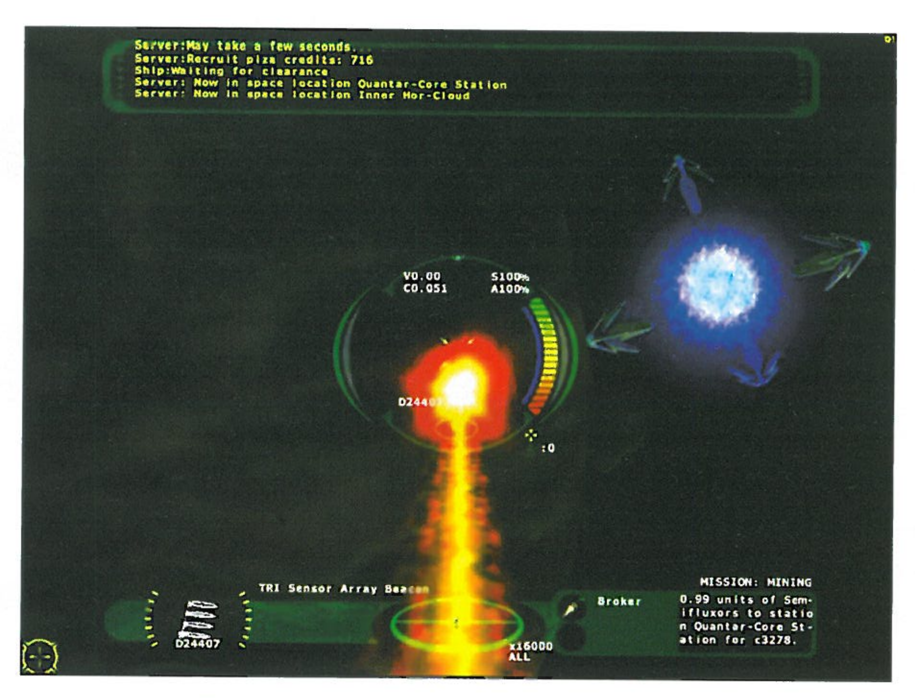
Mythic muestra sus cartas

Ay de quienes pensaron que Mythic Entertainment sería compañía de un solo éxito. Sin dejar de lado su cuidado por *Dark Age of Camelot*, para el que hay prevista una nueva expansión, ya están trabajando en otros dos juegos. Al reciente anuncio de *Imperator*, del que te hablábamos en el número anterior, hay que sumar un nuevo proyecto basado en el mundo de *Warhammer* que verá la luz en 2007. Con la experiencia de esta compañía, seguro que saben exprimir tan jugosa licencia.


He aquí una de las pocas imágenes que se tienen de *Imperator*.


Curiosamente *Imperator* recuerda a la estética de *Warhammer*.

Paralelamente, la compañía ha anunciado la incorporación de Steve Perkins a su equipo. Puede que no tenga mucho nombre, pero no es ningún lego en el sector. En concreto, Perkins ha trabajado en el departamento de marketing la saga *SimCity*, *Los Sims*, *Black & White* o *Battlefield*.

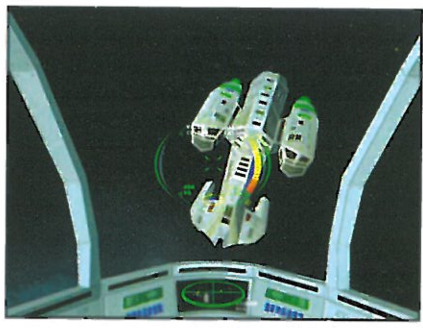


Confluencia espacial

Jumpgate ROL

NetDevil, la compañía responsable del juego de combate espacial online *Jumpgate*, ha anunciado que en julio unirá a jugadores europeos y americanos en los mismos servidores. Por lo visto no están demasiado contentos con el servicio que les ha suministrado la compañía Mightygames, quien debía encargarse del mantenimiento de los servidores europeos.

Scott Brown, presidente de NetDevil, ha dicho que para facilitar la transición ofrecerán un mes de juego gratuito a los usuarios europeos que realicen el cambio. Brown ha incidido en las ventajas de esta decisión: "Ésta será una oportunidad perfecta para expandir el universo de *Jumpgate*, creando una comunidad mucho más diversa en cuanto a jugadores de lo que teníamos hasta ahora con servidores separados".



Frótate los ojos, no es *Star Trek* sino una muestra de lo que te ofrece *Jumpgate*.

EN POCAS PALABRAS

UN RESPETO A LAS CIFRAS

Blizzard Entertainment ha hecho público que han alcanzado los dos millones de suscriptores de su juego *World of Warcraft*. Lo realmente sorprendente de la noticia es que el juego acaba de ser lanzado en China. La cifra puede seguir creciendo de forma imparable gracias a las incorporaciones que lleguen de los próximos lanzamientos de ediciones para Taiwán, Hong Kong y Macao.



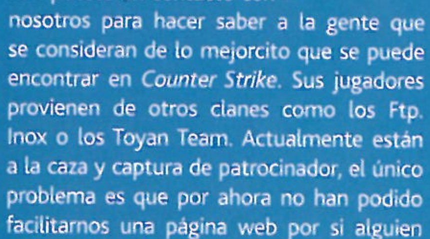
FALLÓ EL DESPEGUE

A todos no les va igual de bien. Es el caso de la compañía Majorem, que en diciembre pasado llegó a un acuerdo con Interplay para publicar su juego *Ballerium*. Ahora Interplay afirma que no dispone de los recursos necesarios para apoyar el desarrollo y mantenimiento de un título de estrategia en tiempo real online como éste. Como consecuencia, Majorem ha decidido poner a la venta su tecnología para no darlo todo por perdido.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

MXG CLAN



Los maX.gaMing Clan se han puesto en contacto con nosotros para hacer saber a la gente que se consideran de lo mejorcito que se puede encontrar en *Counter Strike*. Sus jugadores provienen de otros clanes como los Ftp. Inox o los Toyan Team. Actualmente están a la caza y captura de patrocinador, el único problema es que por ahora no han podido facilitarnos una página web por si alguien está interesado.

C.A.D.

La llegada de *Battlefield 2* ha propiciado la aparición de nuevos clanes como el clan Comando Acción Directa. Experiencia no le falta a sus jugadores, que antes se han batido en títulos como *Joint Operations* o *SWAT 4*. A lo largo del tiempo han ido reformando algunos aspectos del clan y actualmente son un grupo bastante activo Si lo deseas, puedes unirte a ellos mediante el acceso al apartado Incorporaciones de su página web.

www.clancad.4d2.net

ESCUADRA DELTA FORCE

Otros que no han tardado en subirse al carro de *Battlefield 2* son la Escuadra Delta Force, que cuenta ya con una veintena de miembros. Aunque no estés interesado en unirte a ellos, pásate por su página web si *Battlefield 2* es tu juego, porque están al día en cuanto a noticias relacionadas con el juego. Además, encontrarás un foro, encuestas y muchas otras cosas atractivas para el visitante casual.

www.edf.alex.asinetwork.net

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

ANÁLISIS

Star Wars GALAXIES The Total Experience



Ninguna guerra dio para tanto. Es prácticamente la primera aventura bélica en horas de diversión. Ya sea en fotograma, papel o píxel, ***Star Wars* no pierde fuelle**. Sólo te faltaba el kit completo de sus aventuras online. **La vas a liar**.



POR A. SALAS

De entre todos los productos de rol online que se disputan un sitio en el mercado, pocos encontrarás tan completos como *Star Wars Galaxies: The Total Experience*. Su sistema de profesiones y habilidades destaca por su variedad y complejidad. Además, las dos expansiones que incluye este lote elevan de forma significativa el interés respecto al juego original, que vio la luz hace más de año y medio.

En su ya larga trayectoria, *Star Wars: Galaxies* ha cosechado tropiezos y desilusiones que le han restado puntos. Pero que no se disparen las alarmas: nada que ver con el caso *The Matrix Online*. Eso sí, sobre todo al principio, fueron muchos los que no pasaron del primer mes gratis. Ahora, con la experiencia que sólo se adquiere tras las caídas y con las nuevas posibilidades que añaden las dos expansiones, *The Total Experience* se dispone a intentar conquistar a los jugones que todavía dudaban entre calzar el sable láser o pasarse al "reverso tenebroso" de otros juegos online. Pero, ¿qué aportan estas expansiones? No te impacientes.

YA CONDUZCO YO

La primera de las dos expansiones es *Jump to Lightspeed*. Hasta el momento de su aparición, las únicas naves en las que podías montarte eran los transportes inter-



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Sony Online Entertainment

EDITOR
LucasArts

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +7

CUOTA MENSUAL: 14,99 $

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

WEB: www.starwarsgalaxies.com



Tú no harías enfadar a un bicho cómo éste así porque sí, ¿verdad? Nosotros tampoco.



Puedes personalizar a tu personaje como si fuera uno más de *Los Sims 2*.



Mos Eisley es el punto de partida de todo jugador.



Con *Rage of the Wookies*, te regalan un BARC Speeder del *Episodio III*.


Algunos enemigos son duros de pelar, pero no inmortales.


Los combates espaciales son uno de los mayores atractivos del juego.


Kashyyyk está representado de una forma más que correcta.

planetarios. Ahora, con el nuevo pack, en los puertos espaciales existe una nueva terminal que sirve para que te diviertas por el espacio con tu propia nave. Esto añade dos nuevas posibilidades al juego: para empezar, viajarás donde quieras a golpe de hisperespacio, y todavía mejor, podrás enzarzarte en trepidantes batallas galácticas.

De todos modos, no esperes encontrar una réplica de *X-Wing vs Tie Fighter* y sus vástagos. Mientras que aquellos eran simuladores en toda regla, el sistema de combate espacial en *Star Wars Galaxies* es puro arcade. El control, de hecho, se asemeja bastante al que usarías en cualquier juego de acción en primera persona. Con el ratón te mueves y disparas, y cuentas con algunas teclas de acceso rápido para algún que otro control básico. Desde luego, pilotar una de estas naves nunca había sido tan fácil.

Eso sí, no creas que se trata de llegar y besar el santo. Antes de poder tener una nave en condiciones, como un X-Wing o un TIE Interceptor, necesitas haber sudado muchas camisetas de piloto, amén de la guita necesaria para poder pagarla. Lo mejor que se puede decir de esta expansión es que casi se trata de otro juego dentro de *Star Wars Galaxies*.


Las dos expansiones que incluye este lote elevan de forma significativa el interés respecto al juego original

Hola, felpudo con patas

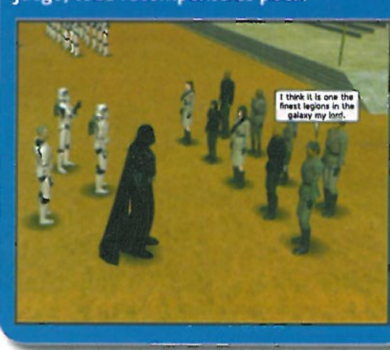
La segunda expansión es *Rage of the Wookies*, que como mayor novedad incorpora el planeta natal de Chewbacca: Kashyyyk. Además, como bonus para los jugadores que tengan esta expansión se ha incluido un BARC Speeder, una moto del Episodio III, prototipo de las que campaban por los bosques de Endor en el Episodio VI. Realmente se agradece tener un vehículo con el que moverte más rápido ya desde buen comienzo por el desierto de Tatooine. Y por supuesto, también incluye nuevas naves para pilotar.

Pero volviendo al planeta que nos ocupa, Kashyyyk está dividido en cuatro zonas bien distintas. Como viene siendo habitual, empiezas en una y para ganar acceso a las demás debes completar diferentes tareas que te abrirán las puertas a estos nuevos sectores. Hay mucho por hacer en Kashyyyk (siempre y cuando tengas un personaje de nivel alto), pero aún así muchas veces te parecerá transitar por un fondo animado de Hanna-Barbera. Y es que las zonas se parecen poco entre sí, pero cada una por separado resulta monótona hasta decir basta. Además, hay áreas por las que sólo puedes moverte a pie y el camino no es que sea precisamente corto.

En definitiva, *The Total Experience* evidencia la voluntad por mejorar el mundo de *Galaxies*, aunque todavía quedan ciertos aspectos por depurar. Si eres un fan de la saga galáctica, supone una buena oportunidad para dar el salto a este mundo persistente.


BIENVENIDO, LORD VADER

Si hay un clan claramente reconocido y respetado en *Star Wars Galaxies*, ese es Alpha Company. Se trata de un grupo de imperiales que sólo reclutan a gente que sienta su misma pasión por el juego, que es mucha. Montan patrullas, turnos de guardia, se organizan con jerarquías y disciplina militar... Todo esto no ha pasado desapercibido para los mandamases del juego, que decidieron enviar al mismísimo Darth Vader a inspeccionar y felicitar, en nombre del Emperador, a las tropas en su puesto avanzado de Tatooine. Y es que, cuando uno vive tan intensamente el juego, toda recompensa es poca.




En resumen

7,5

La experiencia de *Galaxies* ha ganado muchos enteros con *Jump to Lightspeed* y no tantos con *Rage of the Wookies*. Dale otra oportunidad, que se la merece.

LO MEJOR	LO PEOR
La ambientación	Mecánica muy compleja
La banda sonora	Algo repetitivo
La personalización	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Guild Wars

PLANETA MOD

Los mods más populares

La sombra de *Star Wars* empieza a notarse en el desarrollo de mods. Este mes te presentamos uno para *Homeworld 2* protagonizado por las naves de la saga galáctica.

ACCIÓN

1	▲	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★★
2	►	SheriffsDPT SWAT 4	★★★★★
3	▲	David Hunter Quake III Arena	★★★★★
4	▼	Half-Life²: Substance Half-Life 2	★★★★★
5	▼	Source Forts Half-Life 2	★★★★★
6	▲	Garry's Mod Half-Life 2	★★★★★
7	►	SAS Lion Den Unreal Tournament 2004	★★★★★
8	▲	Deathtrap Command & Conquer: Renegade	★★★★☆
9	►	Breaking 50 Call of Duty	★★★★☆
10	▲	Hardman – Criminal City Half-Life	★★★★☆
11	▲	ETF Wolfenstein: Enemy Territory	★★★☆☆
12	▲	M-I: New Dawn Max Payne 2	★★★☆☆
13	▲	DeGeneration Return to Castle Wolfenstein	★★★☆☆
14	►	DSF SCUD Collection Operation Flashpoint	★★★☆☆
15	▲	PROJAMs Aliens Marines Alien vs Predator 2	★★★☆☆

ROL

1	▲	Eclipse Half-Life 2	★★★★★
2	▲	Survivor Fallout 2	★★★★☆
3	▼	Fallout 2 Wasteland Merc Mod Fallout 2	★★★★☆
4	▲	The Less Generics NPC Project Morrowind	★★★☆☆
5	▼	The Grey Clan: Episode I Baldur's Gate II	★★★☆☆

ESTRATEGIA

1	▲	Star Wars: Warlords Homeworld 2	★★★★☆
2	▼	Boss Generals Command & Conquer Generals: Zero Hour	★★★★☆
3	▲	The Tales of Raviganion Warcraft III	★★★★☆
4	►	Napoleonic Total War Medieval: Total War	★★★★☆
5	▼	AOM Defensive Age of Mythology	★★☆☆☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Estrategia **JUEGO:** Homeworld 2 **WEB:** http://warlords.swrebellion.com

STAR WARS WARLORDS

Con Fuerza estratégica

La saga más famosa del espacio virtual ha generado mods suficientes como para acabar con el Imperio... y con la República. Curiosamente, el género de la estrategia ha disfrutado de menos modificaciones que ningún otro. Además, lo poco que ha asomado la cabeza no ha destacado especialmente. Pero el mod que te presentamos ahora tiene muchos números para romper todos los esquemas y convertirse en todo un referente. Se trata de *Star Wars: Warlords*, una obra basada en *Homeworld 2* diseñada por un grupo reducido de diseñadores. Su esfuerzo ha sido enorme, ya que lo que han construido es una auténtica maravilla.

Rojo 2 en posición

Lo primero que llama la atención es la espectacularidad del apartado gráfico. No se puede pasar por alto el gran detalle con el que se han recreado las naves, con modelos de los seis episodios de la saga galáctica. Prepárate a disfrutar tanto de los clásicos destructores imperiales como de algunas de las naves más desconocidas del universo *Star Wars*. Además, está previsto implementar más naves en futuras versiones del mod.

El juego no se desarrolla a través de una campaña (a estas alturas parece improbable que se vaya a incluir una), sino mediante partidas en modo escaramuza. La mayoría son genéricos, aunque se han incluido algunos reconocibles, como el sector Corellian o Coruscant.

Aunque el nivel general es bueno, hemos detectado algunos fallos que todavía deben depurarse. Por ejemplo, la inteligencia artificial enemiga no es muy brillante que digamos, y hay algún error de *glitch* (estas rarezas visuales que se hicieron tan populares con *Tomb Raider*) como el se puede ver en los B-Wing, que dejan una silueta al lado más que sospechosa al cerrar las alas.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que se trata de una versión muy avanzada del mod, pero no definitiva todavía, así que lo lógico es que esos errores vayan extinguiéndose. En cualquier caso, te recomendamos que le des una oportunidad, a poder ser jugando con amigos. Y es que las batallas de naves de *Star Wars* nunca habían gozado de un realismo y una espectacularidad tan grandes en un juego de estrategia. Que la táctica te acompañe.

★★★★☆



Casi todas las naves de *Star Wars* que puedas imaginar se encuentran en este mod.



Incluso el Executor está recreado con todo lujo de detalles.



Los X-Wing son una pieza clave en el armamento rebelde.

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Unreal Tournament 2004 **WEB:** http://killingfloor.filefrontier.com

KILLING FLOOR

En ocasiones veo muertos

Killing Floor se presenta como una atractiva propuesta de juego cooperativo usando el motor de *Unreal Tournament 2004*. Se trata de una conversión total en la que jugarás como miembro de un escuadrón de marines con la misión de limpiar toda una zona de zombis. Zombis que, por cierto, no dejarán de acudir en grandes grupos hasta conseguir eliminarte. Para acabar con ellos antes de que hagan lo propio contigo, cuentas con un gran arsenal de armas que podrás comprar y vender en tiempo real.

Uno de los puntos fuertes de este mod es el uso de la física, que se ha remozado para ganar en realismo y para que puedas usarla a tu favor con algunas maniobras tácticas. Por ejemplo, puedes bloquear puertas con barriles o levantar una mesa y utilizarla como parapeto.

Killing Floor también permite jugar en el modo de un solo jugador con bots. Se trata de un mod algo simple, pero muy divertido e ideal para quien guste de un buen cooperativo.

★★★★★



¿Te atreverías a caminar por esta zona tú solo? Por suerte, irás bien acompañado.

GÉNERO: Rol **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** http://students.guildhall.smu.edu/eclipse

ECLIPSE

Cuando el rol encontró a *Half-Life 2*

Pasa con los buenos proyectos que surgen así, de repente. Un grupo de estudiantes con iniciativa y muchos conocimientos forman su propio estudio de videojuegos y deciden que su primera obra sea una conversión total de *Half-Life 2*. Como no sólo de buenas iniciativas se nutre el ingenio, además utilizan el motor Source, con lo que sólo podemos esperar algo bueno. Algo como *Eclipse*, el mod del que te hablamos ahora.

En él encarnarás a Violet, una joven hechicera que decide salir en busca de su padre y que ha aprendido a dominar el poder de la telequinesia, de modo que puede mover y arrojar objetos con la mente. No hace falta que te digamos los increíbles resultados que se desprenden del uso del motor de física Havok. Pero siguiendo con el juego en sí, se trata de un RPG en tercera persona en el que debes avanzar por un mundo imaginario venciendo a múltiples enemigos a la vez que ganas experiencia y desbloqueas nuevas habilidades. Los escenarios muestran una gran atención al detalle, y la experiencia es de lo mejor que encontrarás en estos momentos en lo que a mods para *Half-Life 2* se refiere. Es obligatorio seguirle la pista.

★★★★★



Los escenarios de *Eclipse* se han recreado con todo lujo de detalles.

EN POCAS PALABRAS

La fiebre estelar continúa

Si en tus sueños es más fácil encontrarse con Darth Vader que con Beyoncé, este mod te interesa. Se trata de *Star Wars: The Journey*, una conversión total para *Warcraft III* que incluirá una completa campaña de entre 10 y 15 misiones situadas entre los episodios II y VI. El mod va por muy buen camino, pero si no quieres que te lo cuenten, visita su web en http://swtj.sw.funpic.org.



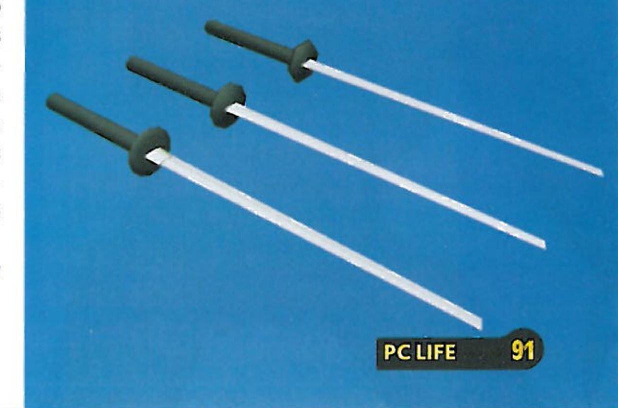
Sed de territorio

¿Te imaginas tener en un solo mapa las ciudades de Liberty City, Vice City y el estado entero de San Andreas? Eso es precisamente lo que se pretende conseguir con *Grand Theft Ultra*. Evidentemente, el abanico de posibilidades que se abre con esta iniciativa es enorme, aunque aún se halla en una fase muy temprana de desarrollo. Puedes seguir su evolución en http://grandtheftultra.i8.com.



Operación Ninja

Un clan de ninjas se enfrenta a los trabajadores de una empresa corrupta (apoyados por las fuerzas especiales de la policía). Hasta aquí las primeras pinceladas del argumento de este mod para *Battlefield 2*. Desde luego, no le falta originalidad, y aunque parezca mentira, cuenta con un guión muy trabajado. No te quedes con las ganas de saber más y pásate por http://ninjas.moddb.com.



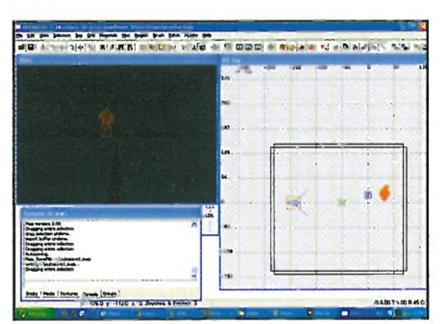
PLANETA MOD

Cómo diseñar un mapa en...
Doom 3 (II)

Hacer mapas en *Doom 3* es como ir en bicicleta: al principio, lo normal es que te estrelles, pero una vez le coges el truco, no necesitas ni el manillar. Además, **lo que aprendes tampoco se olvida**. En este número continuamos explicándote sus secretos.

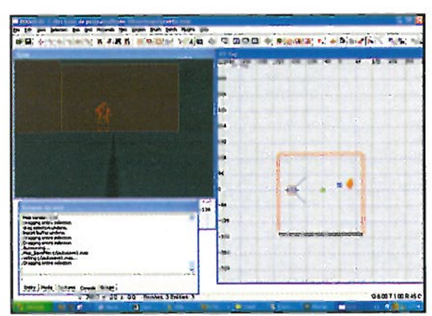
Si recuerdas el tutorial del mes pasado, sabrás que nos dedicamos a dar un pequeño repaso a DOOMEd y a construir nuestra primera habitación. Sin embargo, qué poco lucía esa sala: apenas era un simple y escueto cuadrado al que dimos algo de iluminación. Luego le aplicamos algunas texturas y poco más. Ahora vamos a aprender cómo comunicar esta habitación con otra estancia contigua mediante una puerta.

1 Si tienes guardada la habitación que ya creaste, puedes abrir de nuevo ese mismo mapa y seguir a partir de ahí. En caso contrario deberás crear una habitación desde la nada una vez más.



Si tienes el mapa del ejercicio anterior, úsalo, será idóneo.

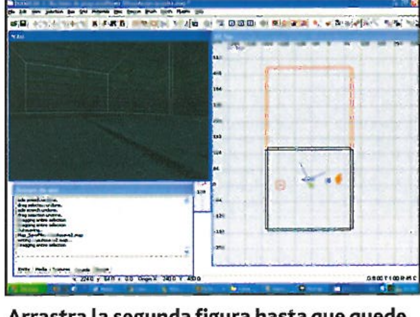
2 En cualquier caso, una vez tengas la sala creada, selecciona las tres paredes interiores, tal y como aparece en la imagen. Si necesitas alejar la cámara para ver mejor la figura, pulsa la tecla Insert.



Así es como deben quedar seleccionadas las paredes.

3 Esto no ha hecho más que empezar. Pulsa la tecla Espacio. De esta forma harás una copia de estas paredes y quedarán casi solapadas. Ahora sólo has de arrastrar las nuevas hasta que queden pegadas a las primeras, formando dos habitaciones contiguas.

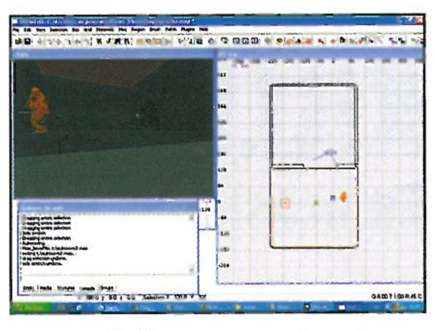
4 Antes de seguir con el siguiente paso, muévete con la cámara por el perímetro exterior y asegúrate de que las dos habitaciones están bien alineadas, o sea, al mismo nivel. Asegúrate de deseleccionar todo pulsando Esc.



Arrastra la segunda figura hasta que quede como en esta imagen.

5 Ya puedes dar el siguiente paso: crear la puerta. En la parte central de la figura, y entre los dos cuadrados que aparecen, haz clic con el botón izquierdo para trazar un pequeño rectángulo (como el de la figura).

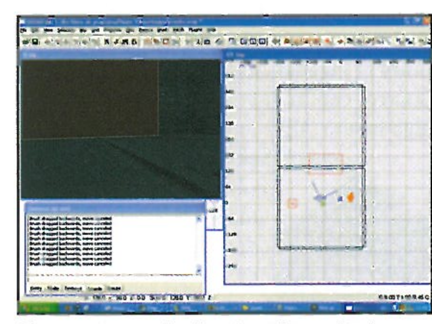
6 Ahora debes usar la función "CSG Substract" de la barra de herramientas. No te pierdas: es el primero de la cuarta serie de botones y está representado por una especie de cuadrícula discontinua. Haz clic sobre él y, acto seguido, pulsa la tecla Retroceso. De esta manera borrarás la caja que has creado antes, y en su lugar quedará un agujero en la pared que comunicará las dos habitaciones.



No pretenderás que tu personaje camine sobre el aire, ¿verdad?

7 Todavía no tienes ni suelo ni techo, así que vamos a ponérselo. Deselecciona todo con Esc. Ahora, con el dedo en la tecla Mayúsculas y mientras estás en la vista 3D, baja con la cámara hasta que veas el suelo de la estancia original y selecciónalo. Después, en la pantalla 2D haz clic en el borde del suelo que has seleccionado y arrástralo hasta el final de la otra habitación, de modo que ésta también tenga suelo. Si ves que el suelo no se estira, sino que no haces más que trasladarlo, haz clic en la opción "Undo" del menú "File" para deshacer los cambios y vuélvelo a intentar de nuevo.

8 Repite exactamente el mismo paso para poner el techo (lo puedes hacer exclusivamente desde la vista 2D, ya que al hacer clic sobre la figura seleccionarás automáticamente el techo). No te pases arrastrando el techo o el suelo, tiene que coincidir con el límite de la pared.



Una vez tengas hecho el suelo, repite la operación para crear el techo.

9 Confiamos en que has hecho bien los deberes, por lo que ya puedes guardar el mapa. Te recomendamos que lo guardes como un archivo distinto al mapa original, de modo que tengas tu primera obra a punto para practicar tanto como quieras. ¿Te hemos convencido?, pues usa la opción "Save As" del menú

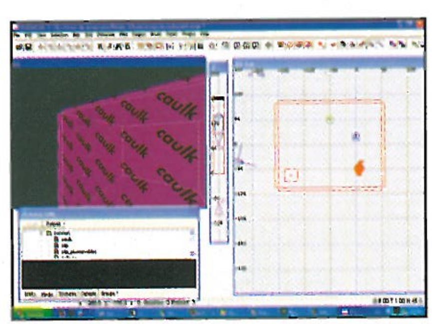
Es mejor que guardes las pruebas con un nombre diferente cada vez.

Éste es el aspecto de la nueva figura desde la perspectiva cenital.

"File" y guarda el mapa en la carpeta por defecto "Maps" del directorio "Doom 3" con el nombre que quieras. Si estás ejecutando el editor en modo minimizado (sinceramente, nuestra opción preferida por su comodidad) sólo has de pulsar F2 para que aparezca la pantalla del juego. Pulsa Ctrl + Alt + º para abrir la consola y escribe "map" seguido del nombre que le hayas puesto a esta nueva creación (si es prueba1, sería "map prueba1" sin las comillas).

10 Ahora, y ya cambiando de tercio, vamos a ver cómo optimizar un mapa de *Doom 3*. Para ello nos servirá cualquiera, pero una vez más te recomendamos que elijas tu primera creación. A poco que te fijes, verás que las texturas no sólo aparecen por dentro de la estancia, sino también por fuera. Esto no hará más que consumir recursos innecesariamente, y por lo tanto conviene corregirlo. Abre o crea el mapa que quieras y comprobarás que no te mentimos. ¿A que no? Pues ponte manos a la obra. Para empezar, selecciona todas las paredes. Ya sabes la mecánica: puedes seleccionar una desde fuera desde la vista en 3D, entrar dentro del cubo y seleccionar el resto. Selecciona también el techo y el suelo.

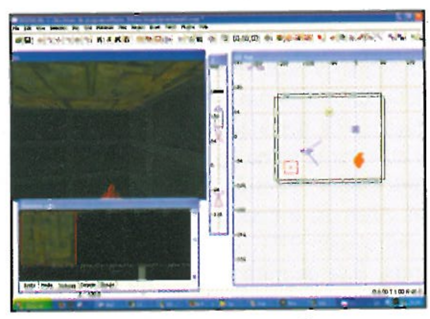
11 Ahora ve a la sección "Media" del menú, luego a "Textures" y busca una carpeta con el nombre "Common". Dentro debería haber una textura llamada "caulk". Selecciónala. Sí, es rosita y queda horrible, pero no te preocupes, es de mentirijillas. Se trata de una textura invisible en el mapa del juego, pero que nos permite trabajar mejor en el editor.



Esta textura nos permitirá ver las cosas más claras, aunque haga un poco de daño a la vista.

12 Ahora que tienes todas las paredes, techo y suelo con esta textura, deselecciona con Esc. Ve a la pestaña "Textures" de la ventana (cuidado, no es la ventana de la pestaña "Media"). Ahora selecciona cada pared una por una pulsando Ctrl y Mayúsculas al mismo tiempo. Empieza haciendo esto por cualquier pared y elige alguna de las texturas que hay en la ventana de debajo de la vista en 3D, la que prefieras.

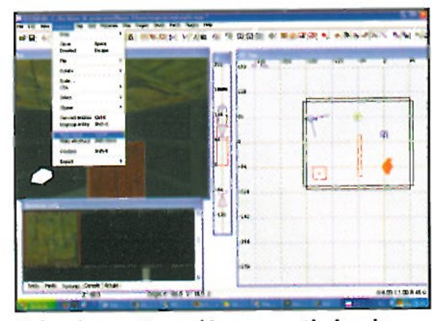
13 Cuando tengas las cuatro paredes pintadas con la textura, sigue el mismo proceso con el techo y el suelo. Si quieres que quede bonito, deberías elegir algo distinto al de las paredes u optar por alguna de las que está clasificada ya como "floor" o "top". No le des más vueltas, que sólo es un ejercicio y termina de decorar la sala. Sal de la figura y verás que las paredes han quedado con las texturas que hayas puesto por dentro y que por fuera sigue existiendo el "caulk" invisible del principio.



Ahora las texturas no se ven por fuera, pero se notan por dentro, y no anunciamos yogures.

14 Vamos a crear ahora una pequeña pared. Para ello sólo has de hacer un pequeño rectángulo (en la figura debería ser de sólo un cuadrado de ancho, como en la imagen). Pulsa Ctrl + Tab para cambiar de perspectiva y comprobar su altura. Puede que tengas que arrastrarlo un poco para hacerlo más alto. Asegúrate también de que quede por dentro de la habitación y de que no penetre en ninguna pared, suelo o techo. Es decir, que la toque sin atravesarla.

15 Ya sabes hacer paredes. Ahora se trata de que optimices el mapa. En primer lugar, deberías saber que esta pared que acabas de crear es más que un simple rectángulo coloreado. Digamos que se trata de un organismo vivo que consume recursos (hazte a la idea de que si todas las paredes de *Doom 3* fueran como ésta, tendrías que ir corriendo a actualizar tu ordenador). La pared tiene texturas por todas partes, al igual que la habitación del principio, así que debes reducir toda esa carga que supondría para la máquina. Para ello podemos convertir esta estructura en un simple detalle que no supondrá más cálculos complejos al ordenador. Hacerlo es tan simple como seleccionar la pared, ir al menú "Selection" de la parte superior y hacer clic en "Make detail", o pulsar Ctrl y M al mismo tiempo si quieres usar el acceso rápido. Si más adelante te dedicas a hacer pantallas, recuerda hacer esto siempre con cada elemento similar que incluyas en el mapa. Si ahora miras la figura, verás que está perfectamente texturizada y que no ha cambiado nada en su estructura.



Selecciona esta opción para optimizar la nueva pared.

J. FONT

MATERIA GRIS

Llama, que es barato

Llamar por teléfono a través de Internet no es un invento reciente, pero en poco tiempo el sistema VoIP (Voz sobre IP) está despegando. El mayor ancho de banda de las conexiones ADSL y la fácil configuración de los programas y el hardware ha hecho que muchos usuarios hayan visto en la VoIP la solución para abaratar la factura del teléfono.

En países como Finlandia, su implantación ya es un hecho. En cuanto a nuestro país, la Asociación Española de Usuarios de Comunicaciones y de la Sociedad de la Información (AUTELSI) augura que en 2007 esta tecnología empezará a estar lo suficientemente extendida. Hay que dejar claro que la VoIP no es un servicio gratuito. Previamente, habrá que dar de alta este servicio y registrarse como usuario.

Uno de los programas que más se usan para conversaciones vía VoIP es Skype. Este software se basa en el funcionamiento de las redes P2P (Peer To Peer). De hecho, los desarrolladores son los mismos que desarrollaron el conocido Kazaa. En la actualidad, el servicio Skype posee ya varios millones de usuarios y aumentan cada día que pasa. Así que todo apunta a que la VoIP es un negocio pujante.

En principio, a los usuarios domésticos nos permitirá ahorrarnos unos euros en la factura de teléfono. Pero habrá que ver cómo reaccionan las compañías de teléfono ante el descenso de sus balances anuales. Es muy probable que empiecen a ofrecer servicios VoIP a través de filiales, pero también podrían bajar las tarifas para hacerlas competitivas frente al creciente uso de telefonía a través de Internet. De momento todo son expectativas. Pero a poco que se corra la voz, esta tecnología acabará entrando en la mayoría de hogares.



Tutti colori

Nuevos altavoces de Creative

Creative ha decidido incorporar los vivos colores de los reproductores Zen Micro a sus altavoces de sobremesa. Así que los modelos I-Trigue (en la imagen), ViVid 60 (29,90 euros) y ViVid 80 (39,90 euros) estarán disponibles en hasta diez colores distintos. Con esta nueva gama, el fabricante actualiza el diseño de los altavoces manteniendo una excelente calidad de sonido. Los altavoces I-Trigue 3400 (89,90 euros) contarán con una doble entrada de audio para poder conectarlos fácilmente a un reproductor de MP3 u otros dispositivos portátiles. También incorporan un adaptador para facilitar su conexión a consolas o televisión. Elías Delgado, director de marketing, señaló que "su estilo elegante y moderno y la variedad de colores seguro que encajarán en el escritorio de cualquier usuario".

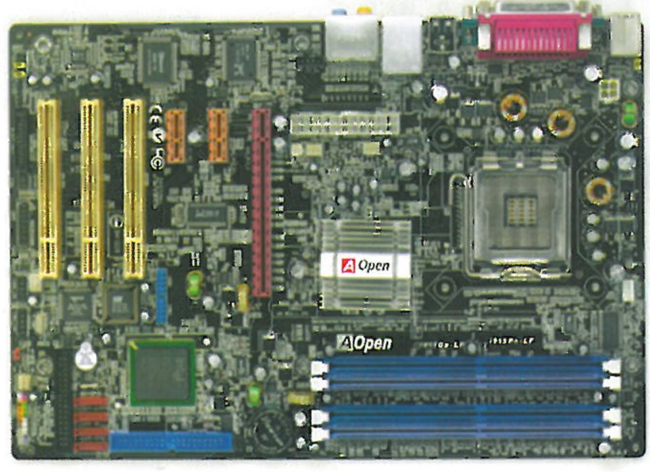




De sobremesa

Placa base Pentium M

Esta placa base está de actualidad porque Aopen ha decidido ofrecernos la opción de apostar por el procesador Pentium M, concebido para los portátiles, en ordenadores de sobremesa. La placa base AOpen i915Ga-HFS está construida con el zócalo 479, destinado a albergar la gama de procesador Pentium M. Además, utiliza el controlador 915G de Intel. Éste permite el control de módulos de memoria RAM a 533/400 MHz y adopta el nuevo PCI-Express para su puerto gráfico. En este apartado, la placa base incorpora un procesador gráfico Intel GMA900 que permite vídeo de alta definición. También ofrece soporte para hasta cuatro discos duros Serial ATA. El objetivo no es otro que conseguir ordenadores silenciosos de bajo consumo.



Microdrive crece

Hitachi alcanza los 6 GB

El fabricante ha incrementado la capacidad de las unidades de almacenamiento Microdrive. Ahora las nuevas unidades de disco alcanzan los 6 GB. Para mejorar la compatibilidad se ha seguido el estándar Tipo II de Compact Flash, de manera que se consigue una tasa de transferencia de 7 MB/s. Sin duda se van ampliando las capacidades de almacenaje y la compatibilidad de todo tipo de archivos. Sin ir más lejos, lo nuevo de Microdrive es compatible con los formatos de disco duro Fat32 y Fat16. De hecho, se está revelando como una opción cómoda y versátil para todo tipo de dispositivos portátiles y cámaras de fotografía y vídeo digital.



No te pierdas

El día en que PDA conoció a GPS

Las agendas electrónicas están incorporando el sistema GPS para ofrecer mejores prestaciones. PalmOne ha lanzado la Tungsten E2 Navigation Companion. El dispositivo cuenta con 32 MB de memoria interna y una ranura de expansión para tarjetas SD Card.

Como software de navegación, la agenda utiliza el ViaMichelin Navigation, que incorpora los mapas de España y Portugal preinstalados en una tarjeta de memoria. El programa permite el recálculo de trayectos automático cuando se modifican los planes de viaje sobre la marcha. Su pantalla táctil simplifica su uso en el coche. Para facilitar el trasvase de datos, la agenda utiliza la tecnología inalámbrica Bluetooth. Además, permite el uso de una tarjeta de expansión para reproducir archivos MP3 o imágenes en varios formatos. Su precio es de 449 euros.

En pocas palabras

Más tecnología

El fabricante de ordenadores Acer ha lanzado un nuevo modelo: el Ferrari 4000. Este ordenador incorpora tecnologías de vanguardia. Como muestra, la carcasa, que está construida con fibra de carbono. En sus entrañas alberga un procesador Turion ML-37 a 64 bits de AMD, patrocinador de Ferrari en la F1. La memoria RAM es de 1GB DDR a 333 MHz. Para el apartado gráfico utiliza un procesador gráfico Mobility Radeon X700 y una pantalla de 15,4". El disco duro cuenta con una capacidad de 100 GB y la grabadora es multiformato. Su precio, con su configuración básica, es de 1.999 euros.

Traficar con datos

Las tarjetas de memoria SD Card y MMC son muy habituales en agendas de bolsillo y teléfonos móviles. Sin embargo, es menos frecuente encontrar lectores de estas tarjetas en los ordenadores de sobremesa. La solución de la compañía logear es este lector para tarjetas de reducidas dimensiones. El dispositivo alcanza una velocidad de transferencia de 480 Mbps y tiene un precio de 9,90 euros. Con este lector, tus dispositivos móviles se podrán comunicar fácilmente.

Portátil y grande

Los reproductores portátiles de DVD van mejorando sus prestaciones. El PL608 de Yukai destaca por su pantalla de 8" de matriz activa y formato panorámico (16:9). Es de reducidas dimensiones (212 x 158 x 41 mm) y pesa 850 gramos. Compatible con los formatos DVD, CD y VCD, además descodifica música en formato MP3 y muestra imágenes en jpeg. Es también compatible con los discos Kodak Picture CD. Por último, utiliza una batería recargable NiMh y puede conectarse a un televisor.

LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Puede servirte de referencia para que veas qué es lo mejor que puedes encontrar en el mercado según cuál sea tu presupuesto.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Acer • PRECIO: 1.599 € • WEB: www.acer.es

Acer Aspire RC950

Todo en uno

Las prestaciones multimedia adquieren cada vez más protagonismo en los ordenadores y éstos empiezan a demandar otro lugar distinto al despacho. No en vano, la tendencia es la de ir sumando complementos lúdicos y reducir el nivel de ruido. El Acer Aspire RC950 es una máquina concebida como elemento lúdico y no desentona en ningún salón. De hecho, la caja cuenta con un diseño elegante y permite el acceso a las prestaciones multimedia desde el propio frontal.

La parte superior está inclinada para mostrar una pantalla de función, un selector rotativo y las teclas para activar los distintos sistemas de reproducción. Detrás del selector se encuentra una hendidura destinada a albergar el completo mando a distancia cuando éste no esté en uso.

El sistema utiliza una pantalla de menú distinta según la función seleccionada. La misión de la pantalla es facilitar la navegación a través de las opciones de cada modo. Así, por ejemplo, si seleccionas la opción imagen, podrás acceder a las imágenes almacenadas en el disco duro o en una tarjeta de memoria. Algunas de las opciones pueden ser activadas sin este menú de pantalla. Simplemente con el mando a distancia puedes sintonizar tu emisora favorita o reproducir un CD o DVD. Si seleccionas la opción PC, aparece el escritorio de Windows. El ordenador viene acompañado de un combo de teclado y ratón inalámbrico que simplifican al máximo su funcionamiento.

Debajo de los controles se encuentra el lector de DVD y, bien disimulados bajo una tapa, un sinfín de recursos: un lector de tarjetas de memoria 7-1, una salida para auriculares, una entrada para micrófono, varios puertos USB y el receptor de infrarrojos para el mando a distancia. Acer ha optado por una grabadora multiformato con soporte para DVD-Ram. Este formato poco extendido permite mayor número de regrabaciones en un solo disco.

Respecto al almacenaje, está equipado con dos discos duros S-Ata de 200 GB que facilitan un acceso rápido a los contenidos multimedia. Gracias al sintonizador de televisión y radio, podrás almacenar tus programas favoritos.

Potencia silenciosa

En su interior, el ordenador contiene un procesador Intel Pentium 4 a 3,4 GHz. Cuenta, además, con un robusto sistema de refrigeración muy silencioso que impulsa el aire en horizontal mientras que un ventilador adicional bajo la fuente de alimentación se encarga de reducir la temperatura de la caja. Las paredes de ésta también cuentan con aislante acústico. A pesar de tratarse de una máquina potente, es extremadamente silenciosa.

El controlador que emplea la placa base es el 915G de Intel. Soporta un FSB a 800 MHz y PCI-Express. El dispositivo utiliza una tarjeta gráfica ATI X300 SE. Esta tarjeta está equipada con la tecnología HyperMemory, la respuesta del fabricante canadiense a la tecnología TurboCache. Cumple con las prestaciones multimedia que ofrece el ordenador, por lo tanto es más que suficiente para otras funciones menos exigentes propias de un PC. Sin embargo, no se trata de una tarjeta potente a la hora de jugar. La ventaja es que carece de ventilador, lo que ayuda a mantener en silencio la máquina. Acer ha pensado más en el trabajo y el ocio multimedia que en ofrecer una buena plataforma para los juegos.



SUS ENTRAÑAS

PROCESADOR	Intel Pentium 4 a 3,4 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
CONTROLADOR DE LA PLACA BASE	Intel 915G FSB a 800 MHz
MEMORIA	1 GB DDR2 400
DISCO DURO	2 de 200 GB S-Ata a 7.200 R.P.M.
TARJETA GRÁFICA	ATI X300 SE 128 MB AGP PCI-E
TARJETA DE SONIDO	7.1 HD Integrada salida coaxial y óptica
REGRABADORA CD/ DVD	SuperMultiPlus DVD/CD-RW
CONECTIVIDAD	4 puertos USB 2 puertos FireWire

EN RESUMEN ★★★★★

Un excelente ordenador para el salón. Tiene todo lo necesario para poder reproducir o leer cualquier tipo de medio.

LO MEJOR: Es silencioso y está concebido para dar soporte a opciones multimedia.

LO PEOR: La tarjeta gráfica no cumple las expectativas a la hora de jugar.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 388 € • WEB: es.asus.com

Asus Xtreme AX800XT/2DHTV

Que cunda el pánico

Las tarjetas gráficas basadas en el bus PCI-Express siguen ganando terreno. Asus ha lanzado este modelo basado en el procesador R423 de ATI. A diferencia de su rival nVidia, los procesadores de ATI han sido construidos especialmente para este bus. La tarjeta está equipada con 256 MB de memoria GDDR3 a 1000 MHz. El procesador funciona a una velocidad de 500 MHz. Curiosamente la velocidad de reloj es 20 MHz inferior a la del procesador R420 que equipa las placas 800 XT para bus AGP. Ésta es la causa de que no arrase en los bancos de prueba y de que su versión AGP la supere en algunos juegos. Este bus aún no ha alcanzado su techo y por eso la velocidad de reloj sigue teniendo mayor importancia. Pero no es una diferencia sustancial y, puestos a hacer una inversión de futuro, es recomendable apostar por una PCI-Express.

En cuanto a refrigeración, dispone de un disipador de cobre que cubre tanto el procesador como cuatro de los ocho módulos de memoria. El software SmartCooling permite controlar la velocidad del ventilador y reducir el ruido. Esto se nota incluso cuando el ventilador gira al máximo de revoluciones. Otro de los programas que acompañan la tarjeta es el HyperDrive. Con él es posible modificar sin complicaciones la velocidad del procesador y la memoria utilizando los tres parámetros prefijados por el fabricante.

Otro de los elementos novedosos de esta tarjeta es la inclusión del software GameFace Live, que facilita las videoconferencias incluso durante el juego.

En definitiva, Asus ha apostado por una tarjeta nativa para bus PCI-Express que ofrece un buen rendimiento cuando se emplean resoluciones elevadas e incluso si utilizas dos pantallas al mismo tiempo. El único inconveniente: el precio.



Si utilizas más de un monitor o resoluciones elevadas, esta tarjeta dispone de la potencia suficiente para que todo vaya a pedir de boca.

LO MEJOR: Buenas prestaciones con resoluciones elevadas, poco ruido y posibilidad de overclock.

LO PEOR: Falta de refrigeración para la mitad de los módulos de memoria.



FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 650 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

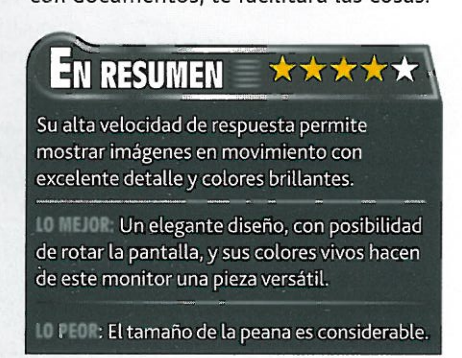
Viewsonic VP 171B

Desenfreno gráfico

La velocidad de respuesta es una de las claves para que las imágenes en movimiento resulten nítidas, así que Viewsonic ha apostado por reducir la velocidad hasta los 8 ms. Este monitor es de lo más rápido que puedes encontrar en la actualidad. Utiliza una pantalla de 17" Active Matrix SXGA que alcanza una resolución de 1.280 x 1.024 píxeles. La tecnología XtremeView le permite ángulos de visión de 140º tanto en horizontal como en vertical.

Sin duda, el monitor cuenta con un diseño elegante. Un fino marco negro rodea la pantalla y una amplia base le ofrece estabilidad. En el frontal se encuentran cinco botones discretos para el control del menú OSD y del encendido. Carece de altavoces. La pantalla se puede colocar en posición vertical y, además, se puede regular la altura. En la parte posterior cuenta con dos conectores VGA y un DVI compatible con el estándar HDTV. Es posible conmutar la señal de entrada desde los botones del frontal.

El monitor ofrece unos colores vivos y brillantes incluso con imágenes en movimiento, por lo que los juegos apenas se oscurecen en los lances en los que la acción es trepidante. Se trata de un monitor muy versátil gracias a la velocidad de respuesta y a la opción de rotar la pantalla 90º. Si habitualmente trabajas con documentos, te facilitará las cosas.



FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 59,90 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing AHP712

Música para tus oídos



No sólo de juegos viven tus oídos. Bien lo sabe Altec Lansing y por ello ha creado estos auriculares especialmente dedicados a la música. El fabricante ha utilizado dos altavoces de 40 mm fabricados con neodimio para buscar la máxima perfección sonora. El dispositivo cuenta con un sistema de reducción de ruido activo (Active Noise Reducction o ANR). Un micrófono ubicado en los auriculares recoge el sonido ambiente y envía la señal a un circuito ubicado en el cable. Éste se encarga de emitir una señal para reducir la percepción del sonido ambiental.

Un mando en el cordón dispone de un control de volumen y del interruptor para activar el reductor de ruido. También alberga la pila destinada a alimentar el sistema ANR, que mejora considerablemente la audición, amplificando el sonido. Ideal para algunos dispositivos, como reproductores de MP3, que carecen de potencia suficiente para ir más allá de los simples auriculares de botón. Una buena adquisición si eres un musicólogo de pro.



EN RESUMEN ★★★★★

La ausencia de micrófono evidencia que la finalidad de estos auriculares no es la comunicación en partidas multijugador. Mejor utilizarlos para escuchar música.

FABRICANTE: LG • PRECIO: 55,44 € • WEB: es.lge.com

LG GSA-4163B

¡Silencio, se graba!

LG ha actualizado sus grabadoras de DVD duales con este nuevo modelo. Entre las novedades destacan las mejoras de velocidad en la grabación del formato DVD-R, que ahora se sitúa en los 16x. Por su parte, los formatos de doble capa ahora alcanzan los 4x. En ambos casos es el doble que en el modelo anterior (GSA-4160B). También hay que recordar que el fabricante sigue ofreciendo soporte para la grabación de los DVD-Ram. Las velocidades de lectura siguen siendo las habituales en estos dispositivos, o sea, 40x para los CD y 16x para el DVD. Otra de las características es que se ha reducido el ruido. Además se calienta poco durante las fases de grabación.

El software que la acompaña es el Nero Express 6 y el InCD para la grabación de CD y DVD, así como PowerDVD para la reproducción de películas y el Power Producer para la autoría de DVD. Un abanico de programas pensado para que los usuarios domésticos puedan sacar el máximo partido al dispositivo. LG sigue ofreciendo una buena solución compatible con todos los formatos a buen precio.

EN RESUMEN ★★★★★

Silenciosa y con soporte para todos los formatos de grabación. Añádele un precio interesante y obtendrás una de las mejores grabadoras del momento.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 1.502 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic PJ552

De cine

Los proyectores siguen mejorando sus prestaciones además de reducir el tamaño y el peso. El PJ552 es uno de estos proyectores pensados para ser transportados con facilidad. Pesa 2,5 kilos y, además, no abulta demasiado. El proyector ofrece una buena calidad de imagen tanto en corta como a media distancia (0,89 a 11 metros). Sus 1.600 lúmenes de potencia y el ratio de contraste 400:1 son la causa de que sus colores sean vivos y la imagen nítida.

El dispositivo ofrece buenas prestaciones como proyector de películas o videojuegos. Cuenta con un variado elenco de conexiones que le permiten utilizar señales de HDTV y formatos de imagen tanto estándar (4:3) como panorámico (16:9). Para dotarlo de mayor versatilidad, el fabricante ha incluido dos altavoces de 1W, que te sacarán del apuro en una presentación pero poco más. Para mejorar el control, el mando a distancia permite realizar las funciones de ratón. Un dispositivo versátil tanto para profesionales como para el uso doméstico.

EN RESUMEN

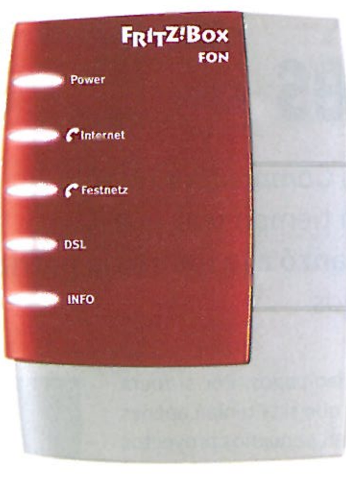


La compatibilidad con las señales HDTV lo hace muy recomendable para uso doméstico. Además, ofrece una buena imagen en distancias medias.

FABRICANTE: AVM • PRECIO: 189 € • WEB: www.avm.de/en

Fritz! Box Fon

Teléfono y ADSL



El FRITZ! Box Fon es un módem y router ADSL con soporte para las llamadas telefónicas. Permite la conexión a un hub de red que gestiona la conexión de varios PC. También se puede conectar a una sola máquina a través de la tarjeta de red o del puerto USB. Dos salidas analógicas son las encargadas de conectar los teléfonos para las llamadas. El dispositivo gestiona el ancho de banda disponible para evitar conversaciones entrecortadas. Para mejorar la seguridad, integra un firewall y crea una máscara sobre la IP del usuario. Sin duda, el futuro está en la telefonía VoIP.



EN RESUMEN ★★★★★

Un módem y router que te garantiza una navegación segura y eficiente. Además, podrás sacar partido a la telefonía por Internet.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 74,95 € • WEB: www.trust.com

Asus WL-100G Deluxe

Wi-Fi veloz



Si dispones de un portátil y quieres aumentar su conectividad, prueba con esta versátil tarjeta CardBus y sus tres modos de transferencia (125 Mbps, 54 Mbps y 11 Mbps). El soporte para el estándar IEEE 802.11g High Speed (125 Mbps) es la principal diferencia respecto al modelo WL-100G. Con ello, la tarjeta garantiza tanto las tasas altas de transferencia como la compatibilidad con cualquier red inalámbrica. Además, permite operar con los tres modos a la vez. El dispositivo detecta automáticamente el tipo de red al que tiene acceso y se adapta a la velocidad de transmisión. Para tu seguridad, la tarjeta soporta WPA (Wi-Fi Protected Access) y WEP con encriptación a 64 o 128 bits. Una fórmula sencilla y segura para conectarte en cualquier lugar.

EN RESUMEN 

Es de fácil configuración y se adapta a cualquier red Wi-Fi. Además, ofrece un buen nivel de protección y compatibilidad con la norma 802.11g High Speed.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 39,90 € • WEB: es.europe.creative.com

Creative Game Star

Brincar sin parar



Creative Labs ha combinado su WebCam Instant y diez juegos, bautizados con el nombre de Eye Games, para ofrecernos un modo distinto de diversión. Con la cámara conectada, podrás interactuar en estos juegos con distintas partes de tu cuerpo, desde luchar contra ninjas (en el juego *Karate*), hasta reventar burbujas compulsivamente (*Bubble Trouble*). No te costará mucho esfuerzo instalar la cámara (USB) ni configurar los juegos. WebCam Instant también permite las funciones propias de una webcam cualquiera. Consigue imágenes fijas (640 x 480) y vídeos (352 x 288 a 30 fps) de calidad gracias a su sensor. También soporta un variado elenco de aplicaciones de mensajería instantánea, como Windows Messenger o Yahoo! Messenger.

EN RESUMEN ★★★☆☆

Un Eye Toy para PC que tanto podrás emplear para los diez juegos que incorpora como para las funciones de webcam.

FABRICANTE: Archos • PRECIO: 154 € • WEB: www.archos.com

Archos Gmini XS100

Sonido limpio



Este reproductor de MP3 utiliza un disco duro de 3 GB que permite almacenar hasta 1.500 canciones (a 64 Kbps de calidad). Es compatible con los formatos mp3, Windows media audio y wave. También permite la gestión y reproducción de archivos protegidos Microsoft PlayforSure. El dispositivo se conecta al ordenador a través del puerto USB. También se sirve de este puerto para recargar su batería. Una vez conectado, la sincronización es instantánea. El mismo explorador de Windows sirve para modificar el contenido del reproductor. Los auriculares cuentan con un práctico control de volumen. El sonido es nítido y claro, aunque abusa de los agudos. Lo puedes remediar echando mano del ecualizador.

EN RESUMEN 

Disfrutarás de un sonido rico en matices, aunque no estaría de más un transformador para dotarle de mayor independencia del PC.

COMMANDOS

Behind Enemy Lines

Pocas veces una **opera prima** dejó tanta huella. *Commandos* no sólo **puso patas arriba el género** de la estrategia en tiempo real, que empezaba a aburrir por reiterativo, sino que **relanzó a la industria patria** a la primera división del desarrollo de videojuegos.

La idea de *Commandos* surgió hace casi diez años, concretamente en el verano de 1996 coincidiendo con la fundación de la desarrolladora Pyro Studios. Ignacio Pérez, responsable de la compañía, recuerda que "estábamos buscando una idea para desarrollar nuestro primer título en el estudio, y yo propuse hacer un juego de comandos ambientado en la Segunda Guerra Mundial que tenía en la cabeza desde hacía algún tiempo".

Commandos fue un reto en todos los aspectos, diseño, gráficos y tecnología. En España nunca se había abordado un proyecto de esa ambición con un equipo de 20 personas en el que además prácticamente nadie tenía experiencia previa en el desarrollo de videojuegos. Por si fuera poco, los dos o tres que sí la tenían apenas habían participado en pequeños proyectos de tres o cuatro personas como máximo.

Ahogados por la presión y responsabilidad que suponía llevar a buen puerto semejante propósito (sólo en el prototipo se invirtieron 55 millones de pesetas), el primer paso fue buscar una distribuidora internacional con la que asegurar respaldo económico y repercusión más allá de nuestras fronteras. "La verdad es que la versión que enseñamos (una demo de tres niveles) estaba bastante trampeada porque todavía nos faltaban muchos elementos por desarrollar". Con todo, la fortuna sonrió a Ignacio Pérez y al resto de componentes de Pyro Studios: cuatro editores rechazaron *Commandos* y sólo la todopoderosa compañía anglosajona Eidos se interesó en él, aunque bajo la creencia de que sería un juego más que apenas llegaría a las 150.000 copias vendidas. "Probablemente lo que más les llamo la atención en *Commandos* en aquel momento era la calidad gráfica", explica Ignacio Pérez.



La cámara permitía alejar o aproximar la perspectiva.

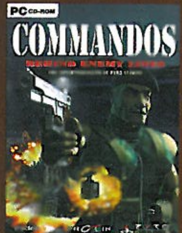
Algo grande

Pero, ¿cuáles fueron las características que hicieron de *Commandos* un fenómeno social? Según Ignacio Pérez, "fundamentalmente el que fuera un juego que enganchaba desde el primer minuto hasta terminarlo. La calidad gráfica era altísima

EL TÚNEL DEL TIEMPO



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Pyro Studios • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1998



■ **¿QUÉ PASÓ?** La economía mundial se contagiaba de la crisis asiática mientras los protagonistas de dos conflictos (Irlanda del Norte y Oriente Próximo) acercaban posiciones. También fue el año en que se despedía la peseta y en que llegaba a nuestro país la liberalización de las telecomunicaciones.

■ **¿A QUÉ JUGABAMOS?** 1998 fue indiscutiblemente el año de *Half-Life*, el juego de acción en primera persona más impactante que jamás ha adornado un PC. Los que no lo jugaron o bien eran extraterrestres o bien sucumbieron a los encantos de títulos del calibre de *Diablo*, *Hardwar* o *Falcon 4.0*. Casi nada.



En verde, el campo de visión del enemigo. Una genialidad.



Edificios, vestimentas y armamento eran sumamente creíbles.

MÁS ALLÁ DEL DEBER



Tan solo unos meses después de *Commandos* aparecía *Más Allá del Deber*, la primera e única expansión oficial del clásico juego. Las nuevas armas, habilidades y personajes y los dos niveles de dificultad, unidos a unos mapas mucho más grandes, aseguraban un reto considerable. Destruir prototipos de aviones supersecretos, robar unos documentos a un oficial alemán o rescatar a un aliado a punto de ser fusilado eran algunas de las misiones que encerraba esta expansión que no necesitaba del juego original para funcionar.



Commandos **incluía un modo multijugador divertidísimo.**

para aquella época y la temática de la Segunda Guerra Mundial era también muy novedosa. Además, era un juego muy original, que inventó un nuevo género".

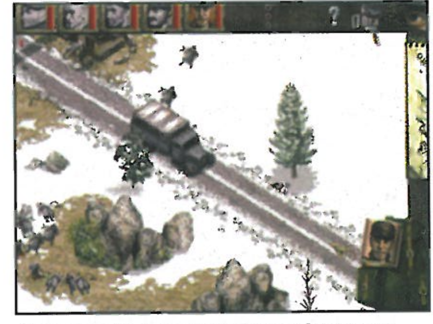
Pyro Studios se inspiró en el *modus operandi* de los comandos ingleses que durante la segunda gran guerra combatieron a los nazis. Se trataba de unidades reducidas, que actuaban mediante pequeñas incursiones y debían ser capaces de demostrar autonomía e iniciativa ante cualquier situación inesperada. Con estos mimbres se sacaron de la manga un título de estrategia sin rutinas, sin burocracias, de acción pura y dura, cuyo éxito dependía esencialmente de uno mismo y de los hombres que se habían elegido para realizar la tarea.

Desde la primera misión, *Commandos* se intuía distinto al resto de juegos de estrategia de la época

Desde la primera misión, *Commandos* se intuía distinto al resto de juegos de estrategia de la época. Más cerebral, menos frenético, aquí no se trataba de acumular recursos ni de crear el mayor número de unidades posibles con las que aplastar al enemigo. La clave estaba en armar a un buen equipo titular, estudiar los movimientos y posiciones de los soldados enemigos (con una inteligencia artificial muy efectiva), trazar un plan cuidadoso y sincronizar los movimientos del comando. El objetivo: cumplir los múltiples objetivos que se asignaban al principio de cada misión.

Un legado inabarcable

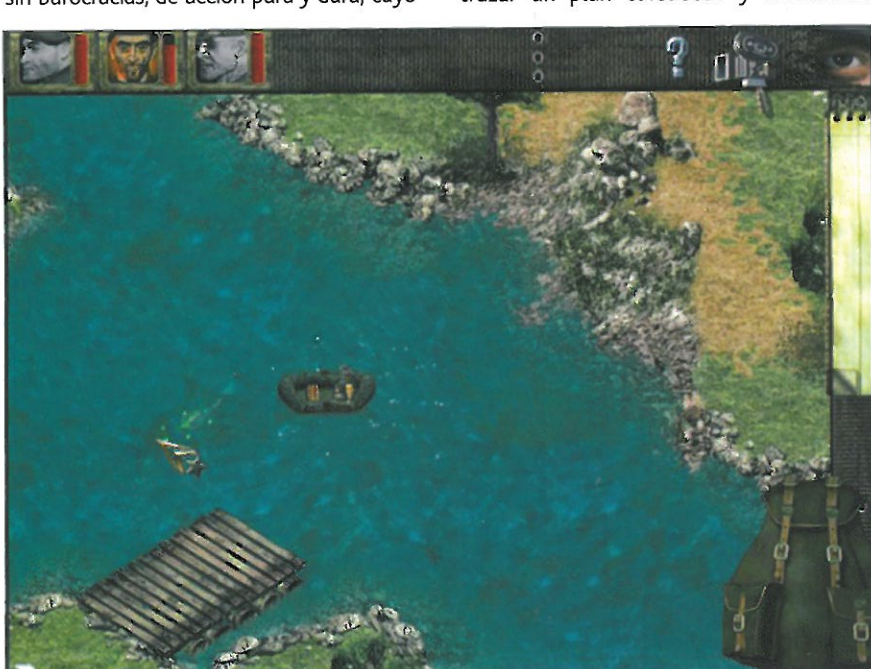
No resulta fácil numerar en unas pocas líneas los logros de la saga *Commandos*. Sin duda, es la saga de videojuegos española de más éxito internacional (con más de cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo). Además, como indica Ignacio Pérez, "situó a España en el panorama internacional como un país donde se podían hacer videojuegos de calidad internacional y a Pyro Studios como un desarrollador de referencia en todo el mundo".



Commandos **tomaba algunos elementos prestados de *Metal Gear*.**



Cada unidad disponía de habilidades únicas e intransferibles.



Pocos vehículos pero necesarios para renovar la dinámica de las misiones.

BRIAN REYNOLDS

Un geniecillo a la sombra

El nombre de **Sid Meier ha eclipsado la figura de Brian Reynolds**. Pero la genialidad no puede pasar desapercibida durante mucho tiempo. ***Rise of Nations* ha puesto** en su sitio **al padre de *Civilization II*: en la primera línea** del diseño de videojuegos.



Se pasó la adolescencia soñando mundos posibles. Y terminó por crearlos. "Siempre me ha encantado jugar. En los ochenta, cuando era un adolescente, creaba juegos y después los vendía a revistas del sector". Comenzaba el idilio de Brian Reynolds con la creación de videojuegos. Lo malo es que ni él mismo lo sabía. "No era algo que estuviese haciendo conscientemente", asegura cuando rememora sus primeros pasos como diseñador.

Brian Reynolds quería ser profesor de historia o de filosofía. Mientras estudiaba, llegó a acariciar insistentemente esta idea. Incluso se preparó para ello. Pero al final, el código le ganó la partida a los libros. "Tras graduarme llegó el momento de buscar algo que hacer de forma profesional. Me decanté por crear videojuegos". Sabia elección.

La década de los noventa nos muestra a un Brian Reynolds dando sus primeros pasos en el sector. "Comencé a trabajar en Microprose en 1991 como programador para sus aventuras gráficas". Una tarea que se prolongaría durante dos años más. Hasta que un nombre se cruzó en su biografía: *Colonization*. Seguía siendo programador, cierto, pero comenzaba a combinar sus tareas de escritura de código con tareas que tenían que ver más con el diseño de videojuegos.

En lo más alto

A partir de ese momento, la carrera de nuestro hombre sólo podía mejorar. De diseñador del motón a líder del pelotón. Y en toda una señora secuela, porque Reynolds se convierte, ni más ni menos, que en diseñador jefe de *Civilization II*.

Claro que aquellos eran tiempos diferentes y las tareas no estaban tan especializadas como hoy en día. Brian Reynolds recuerda los años noventa como una década de trabajo duro. "Los equipos de desarrollo contaban con mucha menos gente y yo tenía tiempo para hacer tanto tareas de programación como de diseño". La repercusión de *Civilization II* sorprendió incluso a sus propios creadores. Hoy sigue estando considerado como el mejor capítulo de la saga.

De carne y hueso

HA PARTICIPADO EN...
Colonization, Civilization II, Gettysburg, Alpha Centauri, Rise of Nations...

ACTUALMENTE JUEGA A...
World of Warcraft.

LE GUSTARÍA HABER DESAROLLADO...
Caballeros de la Antigua República, Batalla por la Tierra Media, Age of Kings...

AMA DE SU TRABAJO...
Crear interfaces y experimentar con ellas.

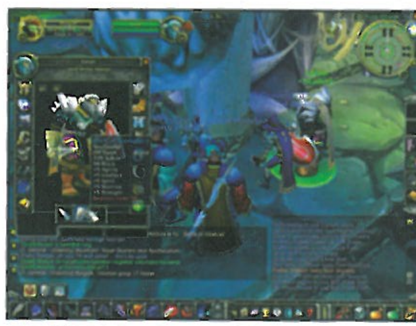
Y ODIA...
Empezar nuevos proyectos.

¿EL VIDEOJUEGO ES ENTRETENIMIENTO O ARTE?
¿Cuál es la diferencia?

EL VIDEOJUEGO DEL FUTURO SERÁ...
No pienso en el futuro más allá de cumplir la fecha de publicación de los juegos.

CAMBIARÍA DE SU CARRERA...
Nada. Es un milagro que haya llegado hasta aquí de una pieza.

EL JUEGO DEL QUE SE SIENTE MÁS ORGULLOSO ES...
Rise of Nations.



***World of Warcraft*, una de las debilidades del protagonista del mes.**



El éxito de *Civilization II* sorprendió a sus propios creadores.



***Age of Kings* es uno de los juegos favoritos de Brian Reynolds. No le hubiera importado ser su creador.**



***Gettysburg* y *Alpha Centauri* fueron los dos últimos juegos de Reynolds para Firaxis.**

Aprovechando los beneficios económicos de *Civilization II*, Reynolds tomó el mismo camino que otros compañeros de profesión. Él y otros geniecillos del código recogieron sus bártulos y dejaron Microprose para fundar Firaxis. En el tránsito no se perdieron ni su talento ni el amor por un género, la estrategia. "Es uno de mis géneros favoritos. Tanto la estrategia como el rol te dan la oportunidad de experimentar con formas de jugabilidad llenas de posibilidades", asegura.

Volvamos a Firaxis. Reynolds trabaja duro y la posteridad se lo agradece. *Gettysburg* y *Alpha Centauri* son los dos títulos en los que deja su huella. Con su puesto completamente asentado dentro de Firaxis, Brian Reynolds volvió a dar un importante giro a su biografía. Cansado de la estrategia por turnos, se deshizo de sus acciones y abandonó Firaxis para fundar Big Huge Games. Las razones nos las explica él mismo: "Sencillamente quería desarrollar juegos de estrategia en tiempo real". Su bautismo de fuego fue de los memorables. Ni más ni menos que *Rise of Nations*. Después, una expansión, *Thrones and Patriots*, y el juego en el que se encuentra trabajando actualmente, *Rise of Legends*.

A LA SOMBRA

No es una súperestrella mediática del diseño de videojuegos. Es más, pocos saben que Brian Reynolds es el verdadero responsable de *Civilization II*; un juego que tradicionalmente se atribuye a Sid Meier, el padre de la saga. "Yo hice la mayor parte del trabajo de diseño. Y también la programación junto a gente como Doug Kaufman y Jason Coleman", esplica.

No hay ni rastro de reproche en su tono. Es más, cuando le pedimos su opinión sobre el asunto, Reynolds envuelve la respuesta en una discreta diplomacia: "Estoy de acuerdo en que la gente puede mirar atrás, pensar en la serie *Civilization* y el primer nombre que se le viene a la cabeza es el de Sid", reconoce. "Pero eso es porque sin su genial primer capítulo nada habría sido posible".

Brian Reynolds quería ser profesor, pero al final el código le ganó la partida a los libros

A uno le da la sensación de que Brian Reynolds jamás podría hablar mal de nadie. Ni de nada. Está a años luz de ser un diseñador con nostalgia por los viejos tiempos: "Recuerdo que los equipos eran más pequeños y éramos mucho más flexibles, pero los presupuestos eran igual de escuetos y teníamos muchos menos recursos". Ahora, convertido en uno de los grandes nombres de la estrategia, Reynolds mira al presente y al futuro igual que siempre. Con calma. Una tranqulidad que traspasa a su quehacer diario. Porque Reynolds es uno de esos tipos con una vida apacible. Y a diferencia de muchos compañeros de profesión, es capaz de asentar las fronteras entre su trabajo y su vida personal.

El talento de Brian Reynolds finalmente ha vencido a las leyes de márketing. Al fin su nombre es conocido más allá de los límites de la industria. Se lo merecía desde hace mucho.

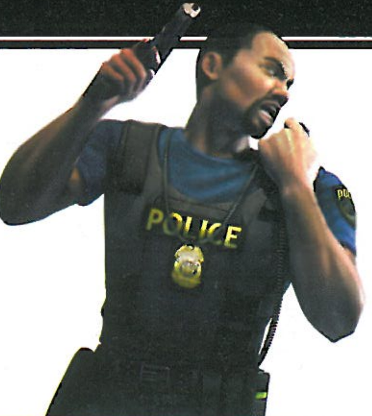


***Colonization* fue el primer gran juego en el que participó Brian Reynolds.**



El diseñador no puede ocultar su orgullo por *Rise of Nations*.

BANDEJA DE ENTRADA



Tenía que pasar. **El tema por excelencia** en lo que a foros de PC se refiere (la piratería, cuál si no) **reaparece en este número**. Un simpático lector **trata de aportar un argumento** nuevo a favor de los amigos de lo ajeno. ¿O era en contra? En fin, **echa un vistazo y juzga tú mismo**.

Esto no es serio

Estoy decepcionado con la falta de rigor de los juegos de rol actuales. Por ejemplo, en *Neverwinter Nights* se supone que la jugada mínima es 3, tal y como marcan las reglas de *Dungeons & Dragons*; el mínimo es 3, pero en la práctica, ese mínimo es 8. Además, el juego no tiene generador de tiradas, algo que sí aparecía en *Baldur's Gate*. Pero lo peor, lo que más me mosquea, es que el juego te permita convertir a un paladín en maligno sin ninguna consecuencia. Visto lo visto, creo que los mejores juegos de rol *Dungeons & Dragons* siguen siendo *Baldur's Gate* o *Icewind Dale*.

José A. Vicente (e-mail)

Es la (triste) historia de siempre. El rol informatizado hace concesiones para, supuestamente, facilitar la jugabilidad o adaptarse mejor al concepto de juego que los desarrolladores tenían en mente, y eso no siempre convence a los aficionados más puristas. En nuestra opinión, ninguno de los pequeños desajustes que citas es suficiente para que dejemos de pensar que *Neverwinter Nights* es un gran juego, lo mejor que ha dado de sí el rol para PC con permiso de las dos entregas de *Caballeros de la Antigua República*.



Algo más que eso

Quiero hacer una pequeña aportación relacionada con la carta de un lector, César Colmenero, y la respuesta que le dabais. Él decía que el primer *Doom* es muy bueno y el tercero, una patraña, y vosotros le contestabais que eso podía ser nostalgia o miedo al cambio. Tal vez, pero yo pienso que no se puede comparar la revolución que supuso la primera entrega de la saga con el fiasco de la tercera. Antes, lo único parecido que se había podido ver era *Wolfenstein*, y *Doom* era muchísimo mejor que éste. Desde entonces, los juegos de acción han saturado el mercado del videojuego y eso ha acabado pasando factura. La originalidad se ha resentido y ya sólo se innova a nivel gráfico. Muy de vez en cuando aparecen joyas que consiguen llamar la atención mezclando ideas y conceptos de juego, como *Half-Life*, que le puso algo de aventura a la acción en primera persona. Así que es probable que lo de César sea algo más de nostalgia, porque los juegos han perdido la capacidad de sorprendernos.

Shatorn (e-mail)

No negaremos que muchos de los juegos actuales llueven sobre mojado, luego difícilmente van a sorprender a jugadores con un mínimo de rodaje. Pero ten también en cuenta que el primer *Doom* llegó en un momento en que el software para PC seguía en estado casi embrionario. Todo estaba aún por hacer y los jugadores conservaban intacta la capacidad de sorpresa.



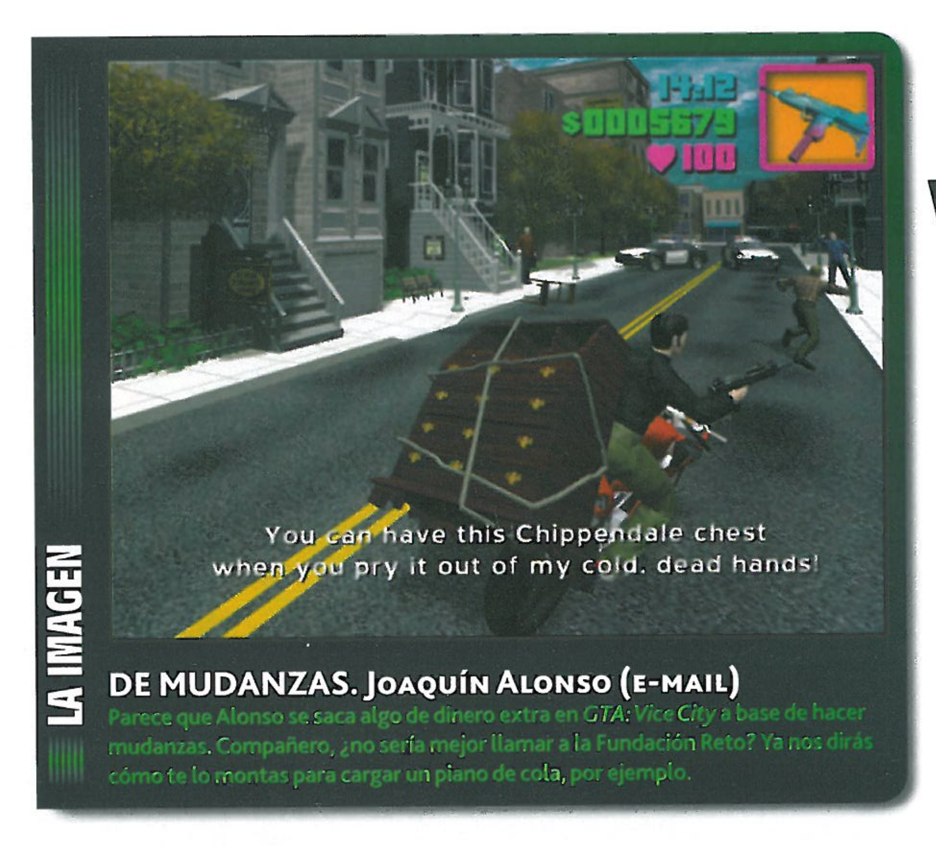
También para niños

Aunque digan lo contrario, los juegos educan. Yo, además de padre responsable, soy jugón y no tengo el menor prejuicio contra los juegos, pero sí me genera ciertas dudas el nivel de violencia de algunos de ellos. No porque mi hijo vaya a jugarlos siendo pequeño, sino porque pienso que tampoco sería educativo que me viese jugarlos a mí. Después de pensarlo, creo que lo mejor sería seguir jugando con naturalidad, incluso delante de él, pero haciéndole comprender desde el principio que es ficción, que no tiene nada que ver con la vida real y que él sólo puede jugar a los títulos que están recomendados para su edad.
Seguramente si algún padre o madre lee esta carta no estará de acuerdo conmigo, pero yo creo en el sistema. Antes de adquirir un juego, me aseguraré de que sea adecuado para su edad y, si es así, le permitiré jugarlo cuando él y nosotros (sus padres) lo consideremos oportuno. En el amplio catálogo de juegos para PC, hay muchos títulos con valores pedagógicos que pueden ayudar a que el niño adquiera o desarrolle habilidades de forma divertida para él. Así que mientras él juega a *Leo con los lunnis*, mi mujer y yo echamos una partidilla a cuatro manos a *Half-Life 2*. Cuando sea algo más mayor, jugará con nosotros y el acto de jugar será así otra cosa que comparta la familia.
Por cierto, una sección en vuestra, nuestra, revista sobre software infantil no estaría nada mal, aunque sólo se dedicara una página. Tenéis que pensar que también somos unos cuantos los lectores/jugadores que tenemos la responsabilidad de educar y enseñar a nuestros hijos, y nos vendría bien que nos informarais de qué juegos podrían sernos útiles para ello.

A-lekster (e-mail)

No es mala idea, aunque nuestra principal vocación es la de ser una revista de PC de perfil más adulto. Algo hemos escrito sobre juegos infantiles en el pasado, aunque ten en cuenta que llegan en cuentagotas. No les dedicamos una atención preferente, pero sí que los tenemos en cuenta.

LA IMAGEN



DE MUDANZAS. Joaquín Alonso (e-mail)

Parece que Alonso se saca algo de dinero extra en *GTA: Vice City* a base de hacer mudanzas. Compañero, ¿no sería mejor llamar a la Fundación Reto? Ya nos dirás cómo te lo montas para cargar un piano de cola, por ejemplo.

Por otras razones

Se ha discutido mucho últimamente sobre piratería, lo cual no me extraña, pues es un tema que da mucho que hablar. Lo que me sorprende es que prácticamente todas las justificaciones que dan los que la apoyan vayan siempre en la misma dirección: el elevado precio de los juegos originales. Pues bien, muy a mi pesar creo que hay una justificación de tanto o mayor peso que el precio, y es que la piratería, para bien o para mal, inmortaliza las obras.

Me explico: es evidente que si un usuario tiene el firme propósito de no incurrir en prácticas ilegales, de entrada tendrá que asumir la posibilidad de que miles de juegos (entre ellos, algunos clásicos) del pasado, presente y futuro le queden vedados para siempre en el caso de que se continúe con el actual sistema de distribución. Del pasado, porque, aunque actualmente muchos se reediten, todos los títulos acaban desapareciendo de las tiendas al cabo de un tiempo. Del presente y del futuro, porque, a no ser que uno no pretenda dedicar su tiempo a otra cosa que no sea jugar, no podrá completar ni una quinta parte de los títulos interesantes en el momento de ser editados. Es decir, se dejará en el camino muchos juegos que pronto pasarán a engrosar las listas de los títulos descatalogados.

Si por el contrario decide hacer caso omiso de la ley en ese sentido, se encontrará con que siempre tendrá la posibilidad de conseguir cualquier juego que se haya editado hasta la fecha (y esto mismo se aplica también a otras industrias del ocio, como el cine y la música).Y es que en el e-mule no existen los juegos descatalogados. Las distribuidoras, en lugar de quejarse de algo que parece no tener una solución definitiva, deberían al menos ofrecer una alternativa para conseguir sus antiguos productos de forma legal. Por ejemplo, una pagina web común en la que se puedan descargar todos los títulos a un precio razonable, tal y como se está empezando a hacer con la música.

Luay Naffaa (e-mail)

Nos quedamos con tu última reflexión. Las distribuidoras, en efecto, "deberían ofrecer una alternativa a los que quieran conseguir sus títulos antiguos de forma legal". Puedes contar con nuestra firma si redactas una solicitud para un servicio así. En lo que a piratería se refiere, tenemos que ser pesados e insistir en lo obvio: nunca faltan buenas razones para respetar la ley. Podemos debatir tanto como quieras si esa ley es justa, ponderada y razonable. Y claro, podría modificarse para adaptarla mejor a los cambios sociales y tecnológicos. Pero, ¿de verdad piensa alguien que no es necesaria una ley que regule la propiedad intelectual? Si no extrajéramos beneficio material de nuestras creaciones, ¿quién crees que se dedicaría a desarrollar juegos, mi primo Bartolo que sabe un poco de informática?

Son patrañas

Perdonad mi intromisión, pero como me aburro he decidido escribiros. Estoy de acuerdo en que a los que nos gustan los videojuegos nos tratan como si fuéramos bichos raros sólo porque nos gusta pasar nuestro tiempo libre frente a la pantalla del ordenador. Pero bueno, en mi opinión es mejor lo nuestro que emborracharse en un descampado o un parque haciendo botellón como las personas "normales". Eso que dicen de que la gente que juega a los videojuegos y ve la tele es más violenta es mentira, ya que yo me tiro la mayor parte del tiempo frente al ordenador y mi Xbox y soy incapaz de mostrarme violento con cualquier forma de vida que no sea virtual. Yo creo que la gente es violenta porque quiere, es decir, no encuentran otra forma de desahogarse. Yo, por ejemplo, cuando quiero relajarme de un día de esos en que te apetece cargarte al típico niñat@ que no te deja en paz ni un momento, me pongo a jugar a *UT2004*.

Por otro lado, puesto a ser más bicho raro si cabe, lo único que te falta es que te guste el manga. Entonces te conviertes automáticamente en un degenerado al que le gusta la sangre y el sexo más que a un policía un Donut, y por si fuera poco la gente sólo se fija en las series con contenido explícito (tanto sexual como violento), pero no se percatan de que existen otras series que no son violentas ni contienen escenas sexuales y hasta son aptas para niños.

Otro punto que quiero tratar es que critiquéis tanto a las videoconsolas (aunque si es la PS2, me da igual), ya que algunas consiguen gráficos que sólo serían posibles en un PC de gama alta, no me lo podéis negar. También es cierto que las conversiones videoconsola-PC suelen ser más bien cutres, pero eso no es culpa de las videoconsolas. Por ejemplo, el *GTA: San Andreas* de Xbox no tiene



nada que envidiar al de PC y lo mismo ocurre con *Caballeros... I y II.*
Andrés Carrión Guijarro. Fines (Almería)

Claro, las buenas conversiones existen, pero son más bien la excepción que confirma la triste regla. Y estamos de acuerdo en que no es un problema de plataformas (que todas tienen sus virtudes y siguen una evolución apreciable) sino de tiempo, presupuesto y ganas para hacer una conversión como Dios manda. En casi todo lo demás, cien por cien de acuerdo contigo.

Lo que suena

Parece como si me leyerais el pensamiento. El jueves pasado localicé en Internet (en www.strategycore.co.uk) la banda sonora de *X-COM: Apocalypse* convertida a formato Mp3. Siempre he creído que esa música era lo que transmitía los miedos que podían tener unos soldados al enfrentarse con extraterrestres y aún hoy funciona increíblemente bien como techno atmosférico, y eso que no se grabó precisamente con los medios de ahora. También localicé la música de *Red Alert*, aunque ésa es otra historia, pero sobre todo agradecí que hablarais de Michael Giacchino. Le he seguido el rastro desde que instalé un salvapantallas de *Medal of Honor* que incluía su música y me hizo enormemente feliz encontrármelo en *Los increíbles*. Además leí algunas referencias sobre el proceso de grabación y todavía me gustó más, ya que explicaban que la habían grabado en analógico para que tuviera un regusto años 60, tipo James Bond y demás. Así que me alegró de ver un artículo sobre música y espero que haya más.
Víctor Aramendia (e-mail)

Lo de dedicar un artículo a las bandas sonoras de juegos nos rondaba la cabeza desde hace ya unos años, pero tal vez nos faltaba el pretexto de actualidad necesario para escribirlo de una vez por todas. Ya está hecho y celebramos que te haya gustado. De cara al futuro, tenemos pensados nuevos informes que vayan un poco más allá de los juegos de PC para internarnos en todo aquello que los rodea.



EL CONTRAPUNTO

SINGLES 2: ¿TRES SON MULTITUD?

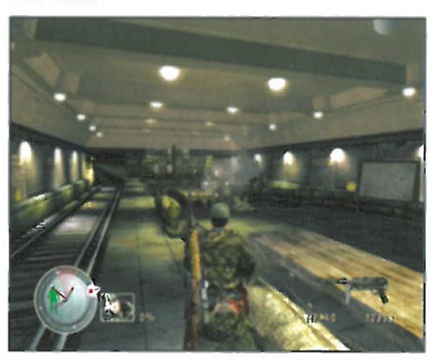
Bueno, esto no es un contrapunto, sino más bien un mensaje de apoyo. Compré *Singles 2* tentado por su precio y estoy muy de acuerdo con vuestro análisis. Se trata de un horrible subproducto que no tiene la menor gracia ni originalidad, que te aburre en tiempo récord y que, para colmo de males, ni siquiera es capaz de ofrecer el morbo fácil que promete. Vamos, creo que habéis sido incluso generosos con él.
Ya comprendo que tenéis que tratar a diario con las compañías y que tampoco es cuestión de cargar las tintas, con decir que es malo sin ensañarse ya hay suficiente. Otros (no diré nombres, que está feo) se han cortado un poco más y han sido hasta indulgentes con las birriosas imitaciones de *Los sims* que tanto proliferan últimamente. Vosotros habéis sido un poco más valientes, aunque ya os digo que el juego merecía menos nota y algo más de saña. Es un desastre.
Óscar Alberti (e-mail)

Lo dijo, creemos que Yul Bryner, en *Los 7 magníficos*: "El cementerio está lleno de valientes". Nosotros preferimos dormir tranquilos que caer simpáticos. Por tanto, no lo veas como una gesta heroica, sino como la peligrosa costumbre de poner en práctica nuestros principios.

¿Quién sabe dónde

Ante todo, daros la bienvenida de nuevo después del desgraciado final de esa gran revista que era *GL*. Ahora, mi pregunta: Hace cosa de un año y medio, en el número de enero de 2004 de *Game Live*, hablabais de un juego que estaba desarrollando Rebellion Software titulado *Sniper Elite*, pero no se ha vuelto a saber nada. ¿Creéis que saldrá pronto o sabéis si saldrá algún día?
Jesús Barrero (e-mail)

Paciencia, amigo Barrero, que siempre hay premio a los que siguen buscando (menos en los chicles, confirmado: nunca toca). El juego ha sufrido varios retrasos, pero la última noticia es que sale a la venta en octubre de este año. Si se cumplen las previsiones, expediente X resuelto y a disfrutar el juego, que son dos días.



Ya queda menos

Estoy jugando a *Gothic II* y sólo me queda la última de las tres tareas que te dan los magos del círculo de fuego, la de Serpentes, en la que debo encontrar y eliminar a una "piedra viva". Lo que más encaja en esa descripción es un Gólem mágico que resulta invulnerable a todo, incluidos los trucos. ¿Me podríais decir dónde está la "piedra viva" esa? Y si es el Gólem, ¿cómo me lo cargo?
Link Hero (e-mail)

Ni piedras ni gaitas en vinagre, al que tienes que liquidar es al Gólem. No es tan difícil, puedes derrotarle atacando con un martillo encantado que encontrarás en el mismo monasterio.

Historias alternativas

Sigo con interés lo poco que se está publicando de *The Day After*, un juego de estrategia que combina turnos y

tiempo real y que tiene un punto de partida muy interesante: ¿qué hubiese pasado si la crisis de los misiles cubanos de 1962 no se hubiese resuelto por vía diplomática? Como jugador, me encantan los planteamientos de este tipo, aunque echo de menos algo menos de etnocentrismo yanqui. Me gustaría ver juegos así ambientados en conflictos históricos también contemporáneos pero poco conocidos, como los de Argelia. Irán contra Irak o la guerra de las Malvinas. Sería una gozada entrar en Bagdad, por ejemplo, no al mando de los chicos de Bush, sino del ejército popular revolucionario de la República de Irán.
En fin, que espero *The Day After* con impaciencia y me gustaría que cundiese el ejemplo y que apareciesen otros juegos bélicos por el estilo.
Alberto Martínez (e-mail)

De tu mensaje deducimos que debes de ser una especie de historiador en paro con aficiones inconfensables, ¿no? Eso de manejar al ejército iraní en una campaña contra Bagdad nos suena tan atractivo como marciano. De hecho, a ti te parece poco exótico el pretexto histórico de *The Day After,* pero no creemos que muchos sean conscientes de lo que pasó en esa crisis diplomática de 1962, cuando un puñado de misiles soviéticos instalados en Cuba estuvieron a punto de llevar al mundo a la guerra nuclear.



Esto no es serio

Me parece penoso lo que ha hecho Steam. Hasta hace unos días no me parecía tan mal: instalé *Half-Life 2* y todo iba perfecto, hasta logré pasármelo.
Pero hace algún tiempo, se me formateó el ordenador, así que tuve que reinstalarlo todo. Llego a *Half-Life 2*, lo instalo y cuando me dispongo a jugar me dice que los servidores Steam están demasiado ocupados para procesar mi solicitud. Y yo os pregunto: ¿Qué es esto? ¿Sacan un número determinado de unidades al mercado y no son capaces de procesar todas las demandas? ¿Qué tomadura de pelo es ésta? Y no creáis que ahí termina la cosa, no, llamo al número de soporte técnico que aparece en la caja (el 902 88 84 98) y para mi sorpresa aparece un contestador automático que me dice, con acento que lo hace casi incomprensible, que marque el 1 si tengo algún problema con Steam. Lo hago y acto seguido dice que ellos no pueden resolverme dudas acerca de Steam, que mande un e-mail a no sé dónde.
Con el mayor respeto, ¿qué mierda es ésta? ¿He pagado 50 euros por el juego y ahora se supone que tengo que jugarlo a partir de las tres de la mañana? Esto es no es serio señores, y menos tratándose de un juego tan bueno como es *Half-Life 2*.
Gabriel Yanguas (e-mail)

Ahí queda tu queja, que no es la primera ni será la última. Da la sensación de que el programa Steam crea problemas a determinados usuarios a la vez que deja más o menos satisfecho al resto. Aun así, lo que no es de recibo es la pobre atención al cliente. Merecemos algo más, sin duda.

La diferencia

Raro es que un tipo tímido como yo haya decidido escribiros unas líneas, pero pocas alternativas tenía después de leer la columna *Fama de instituto* con la que nos deleitó J. Ripoll en el pasado número. Con 24 palos que tengo (17 de ellos como jugón empedernido), a uno le sobrevienen muchas dudas pues, a pesar de contar con un PC súper y todas las consolas habidas y por haber, uno ya no tiene ese *feeling* con los videojuegos como antaño. Sí, echo de menos esas jornadas maratonianas jugando a aquellas reliquias (no hace falta nombrarlas porque todos las conocemos) que te mantenían en vilo día y noche hasta que las completabas. Era como si el juego abdujese tu mente.
El señor Ripoll me ha hecho reflexionar sobre mi situación y me planteo la duda de que mi problema es consecuencia de la edad, de la cantidad de años dedicados al ocio virtual o de que prácticamente la totalidad de lo que se publica no aporta nada nuevo a lo ya visto anteriormente... Este tipo de artículos es lo que hace diferente vuestra revista de las demás, y no la supuesta objetividad por la que tanto os alaban los lectores, algo que debería ser requisito imprescindible para cualquier publicación.
Juanma (e-mail)

El bueno de Ripoll es un experto en lo que suele llamarse reflexiones crepusculares, ésas que se te ocurren cuando ya estás de vuelta y el desánimo te acerca a la clarividencia. Bien, coñas aparte, lo cierto es que su artículo plantea un pequeño drama generacional que compartimos casi todos los que hemos seguido jugando pasados los 20 años: algo nos dice que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero no por ello perdemos de vista el vértigo de la novedad y las ganas de sumergirnos cuanto antes en los juegos del futuro.





DATOS

PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.







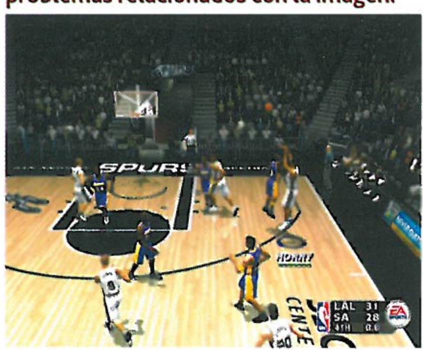
A TODA MÁQUINA

Gráficos que se alargan como chicles, **ordenadores** que deciden apagarse solos, **técnicos** sospechosos, toda una amalgama de **misterios** que te hacen la vida imposible. ¡Tranquilo! **Tenemos a los culpables** y casi todas las soluciones.

Mucho cinemascope

Lo primero de todo es felicitaros por el trabajo que habéis estado haciendo con las dos revistas. Lo segundo es comentaros un problemilla que tengo: cuando llevo jugando algún tiempo a algunos juegos (*Need For Speed:Underground 1* y 2, *NBA Live 2004*, *Unreal Tournament 2004*), me aparecen algunas imágenes alargadas y no me dejan ver bien. Me gustaría saber si me podéis solucionar este problema. Tengo una GeForce 5200 FX con 128 MB de memoria.
Carlos Vega Giménez. Mallorca

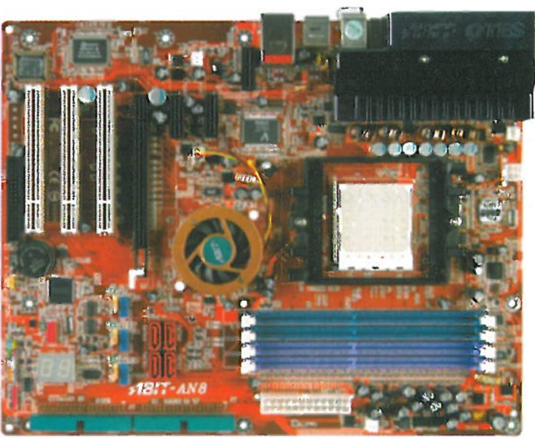
En la búsqueda encontrarás el camino. Tranquilo, Carlos, que no te has apuntado a un curso Zen. Debes hallar el problema en los controladores de la tarjeta o del monitor. En este último caso, es habitual que Windows instale los controladores generales. Con ellos no siempre se saca el máximo partido al monitor. Actualízalos y probablemente solucionarás el problema. En algunos casos, como en *Need For Speed: Underground*, existe un parche (Patch 4) que soluciona problemas relacionados con la imagen.



Caída libre

Hace poco he comprado un PC nuevo AMD 64 3500+ con la placa Abit AN8-SLI Fatal1ty. Pero tengo un problema: compré esa placa para poder sacar el máximo partido a las dos GeForce 6600 GT en SLI, sólo que el ventilador que dan con el adaptador para SLI no me arranca. Se me reinicia el PC cada vez que le meto caña y no sé si será problema de la fuente de alimentación o de que estén las dos tarjetas gráficas mal configuradas. Necesito ayuda desesperadamente.
Héctor Gómez (e-mail)

Eso va a ser culpa del verano. No bromeamos, que el asunto es serio. El exceso de calor puede detener al equipo más pintado. Cuando se reinicia solo, el problema suele ser una caída de tensión o, en algunos casos, un virus. Pero descartaremos lo segundo porque estamos seguros de que te proteges como nadie. Comprueba que la potencia de la fuente de alimentación es la suficiente para alimentar toda la máquina. Para asegurarte de que éste es el problema, puedes desconectar dispositivos adicionales (segundos lectores de CD o DVD, dispositivos USB, etc.) y así reducir el consumo.



Camiones rebeldes



Tengo un Pentium 4 a 2,8 GHz con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 XT con 256 MB. Cuando intento jugar al juego de camiones *18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal*, me sale el siguiente texto: "we are sorry, but the operating system failed to provide the window to render the game graphics in. Runtime error Program: ...chivos de programa/18 oS Pedal to the Metal/prism3d.exe. This application has requested the Runtime to terminate it in an unusual way". Aún no he podido utilizarlo desde que lo he adquirido. ¿Cómo podría solucionar este problema?
Adrián Sanmartino (e-mail)

Hemos consultado con el Oráculo de la redacción y he aquí la solución. El problema se debe a que este título experimenta problemas cuando se ejecuta con Windows XP. Su motor gráfico no es del todo compatible con este sistema operativo. Los desarrolladores lanzaron un parche que soluciona este problema (18 Wheels of Steel: Pedal To The Metal patch 1.07). Si una vez actualizado el juego persiste el problema, reinstala los controladores de la tarjeta gráfica y del monitor.



Problemas por duplicado

Tengo un Pentium 4 con procesador a 2,8 GHz, 512 MB de memoria RAM, 120 GB de disco duro y una Nvidia GeForce 5200 FX 128 MB de RAM. Mi grandísimo problema es que cuando salgo de un juego como *Doom 3* o de cualquiera que no sea tan nuevo (como *O.R.B.*) o incluso más antiguo (pero infinitamente mejor), como puede ser el magnífico *Starcraft*, se me cuelga el PC y se reinicia solo. No sé el por qué no ni el por qué sí. Lo he llevado ya varias veces al técnico y me dice que no tiene ni idea. No entiendo por qué me pasa esto pues antes podía jugar a *Starcraft* tranquilamente ya fuera por Battle.net o en el modo para un jugador. Espero que vosotros sepáis algo más que el técnico de mi ciudad.

Otro problema que tengo (mi ordenador parece el pupas) es que tengo un monitor TFT 15" y no sé la marca (pone Airis, pero no sé si es uno de esos de marca blanca al que cada vendedor le pone su pegatina) y me gustaría saber si es actualizable y de dónde podría descargar la posible actualización.
PD: Tengo la tarjeta actualizada y el XP actualizado hasta el SP2, y de antivirus tengo el Panda 2004 Platinum. Antes tenía Norton 2004, pero el técnico me dijo que podía ser eso y me lo cambié por el Panda.
Luis García (e-mail)

La informática tiene tantas trampas que dar con la decisión adecuada no es nunca fácil ni para el mejor de los técnicos. Aunque también los hay malos con avaricia, como en todas las profesiones. Por norma general este tipo de fallos se producen cuando no se emplean los controladores adecuados. Es posible que alguna de las aplicaciones que hayas instalado, sea juego o programa, haya modificado algún archivo. Prueba con instalar los controladores más recientes para tu tarjeta gráfica (los encontrarás en nuestro DVD) y el monitor. En este último caso, comprueba que utilizas los controladores del CD que acompañaba al monitor, ya que es posible que Windows esté utilizando controladores genéricos.

Sonido actualizado

Estoy planeando comprar un sistema de altavoces nuevo. El problema es que no me acabo de decidir. No sé si optar por un sistema 5.1, 6.1 o 7.1. En el primer caso no debería actualizar la tarjeta de audio. Mi placa base con sonido integrado soporta este formato envolvente. ¿Vale la pena apostar por los sistemas de sonido envolvente 6.1 o 7.1?
José Pardo (e-mail)

Depende de lo que en realidad necesites. Indudablemente, cuantos más altavoces, mayor es la sensación de estar envuelto de sonido. Pero no todas las habitaciones permiten colocar tantos altavoces de manera adecuada. Si la habitación es de reducidas dimensiones, un sistema 5.1 te bastará. Además, con esta elección te ahorrarás tener que comprar una tarjeta de sonido nueva. Por el contrario, si la habitación es grande, necesitarás potencia y distribuir los altavoces te será más fácil. La diferencia entre un sistema 6.1 y 7.1 radica en que el canal trasero dispone de uno o dos satélites en cada caso. El sistema 6.1 te reportará un sonido trasero plano del que se puede prescindir, así que, si los 5.1 se te quedan cortos, te recomendamos que optes directamente por los 7.1 siempre y cuando dispongas de suficiente espacio para colocar adecuadamente los satélites.

Alta o baja

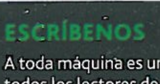
He decidido liberar espacio en mi escritorio adquiriendo un monitor TFT. Me han comentado que para jugar son mejores los que gozan de un tiempo de respuesta bajo pero que el color de las imágenes estáticas es más fiable en los de menor velocidad de respuesta. ¿Es eso cierto? ¿Cuál es el mejor tiempo de respuesta?
César Peralta (e-mail)

Cuánta razón tienes. Los monitores con bajo tiempo de respuesta y mayor ángulo de visión reproducen mejor las imágenes en movimiento. O sea, que puedes disfrutar mejor de juegos o películas en DVD. Por el contrario, si utilizas imágenes estáticas, el mayor tiempo de respuesta y menor ángulo de visión hacen que se reproduzcan más fielmente los colores. Así que la elección pasa por el uso habitual que vas a darle al monitor. En la actualidad, una opción versátil es apostar por monitores con una velocidad de 14 o 18 ms. Conseguirás una decente velocidad de respuesta para los juegos y una buena calidad para las imágenes fijas.

Pinchazo gráfico

Tengo un ordenador Pentium 4 a 2,4 GHz, con 512 MB de RAM DDR 266 MHz, una tarjeta gráfica nVidia GeForce 4 MX-440 y una placa base ASUS P4S533-E. Desde hace un tiempo, mi ordenador se cuelga, teniendo que pulsar el reset para poder apagarlo ya que no responde a nada. Aunque hace poco cambié de monitor y le puse un Acer TFT de 15" y dejó de colgarse, ahora vuelve a suceder lo mismo. ¿Podríais decirme cuál es el problema y qué componente tendría que cambiar para solucionarlo? ¿Es cosa de la placa base, de la CPU o del ventilador?
Pedro Solano (e-mail)

Así da gusto. Si los de *CSI* contarán con informes periciales como el tuyo, los capítulos durarían dos minutos. Por lo que cuentas, tienes un equipo potente pero la tarjeta gráfica es un poco anticuada. De entrada no estaría de más actualizarla para que ofrezca un mejor rendimiento. Es posible que la que tienes instalada no tenga la suficiente capacidad de refresco para cambiar de imagen rápidamente. Cuando esto ocurre, parece que el ordenador se cuelga pero al cabo de un tiempo reacciona y continúa trabajando con normalidad. Descarta problemas de temperatura o de procesador. En estos casos tanto el sistema como el monitor duermen la siesta hasta que se recuperan.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- MIDNIGHT NOWHERE

DEMOS:
- DUNGEON SIEGE II
- BATTLEFIELD 2
- PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2005-2006
- WORMS 4 MAYHEM
- EMPIRE EARTH II
- PHANTASY STAR ONLINE: BLUE BURST
- CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH
- CHROME: SPECFORCE
- CRICKET 2005

PARCHES:
- BATTLEFIELD 2 v.1.01
- BROTHERS IN ARMS v.1.10
- IMPERIAL GLORY
- SWAT 4 v.1.10.11

EXTRAS:
- SOURCE FORTS v.1.4.2 MOD para Half-Life 2
- THE GREY CLAN EPISODE 1 MOD para Baldur's Gate
- FORGOTTEN HOPE MOD
- FORGOTTEN HOPE MOD actualización 0.65 y 0.66 a 0.67
- FORGOTTEN HOPE MOD actualización 0.67 a 0.67a
- FONDOS DE ESCRITORIO
- VÍDEOS

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 5.6 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.6 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 77.72 (WIN XP 2K)
- NVIDIA NFORCE 5.10 (WINXP 2K)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME v. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

DEMOS PARA MÓVIL
- FUTVOLEY

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Este mes esperamos sorprenderte con **un DVD de lo más refrescante**. Te espera un chapuzón de **buen software**, empezando por *Midnight Nowhere*. Tampoco faltan demos del calibre de *Dungeon Siege II* y un buen surtido de complementos. **No te aburrirás**.

JUEGO COMPLETO

MIDNIGHT NOWHERE

Midnight Nowhere rezuma serie B por cada uno de sus píxeles. Esa extraña mezcla de gráficos artesanales, entornos desagradables, personajes desequilibrados y banda sonora inquietante dota al juego de Saturn-Plus de un atractivo vampirizador innegable, situándolo en la misma liga que la mayoría de producciones de terror de la difunta Hammer Films.

En realidad el protagonista sin nombre de *Midnight Nowhere* tiene mucho en común con la ristra de monstruos que a lo largo de más de treinta años han adornado la mayoría de filmes de la legendaria productora británica. Tipos solitarios, de pasado oscuro y futuro incierto y cuya atormentadas vidas les han llevado hasta un callejón sin salida. En este caso, ese callejón es Chernoozersk, ciudad en cuarentena y sumida en el caos más absoluto debido a las maldades de un asesino en serie que ya lleva la friolera de 78 víctimas en su conciencia.

¿Quién soy?

Midgnight Nowhere describe minuciosamente la vida y miserias del hombre sin nombre, desde su doloroso y amnésico despertar en la morgue hasta el encontronazo final con la cruda realidad: la identidad del protagonista, la del asesino y el motivo de toda la cadena de homicidios. Todo ello sin dejar de lado aquellos elementos que debe



El juego arranca en el interior de una decrépita morgue.



La perspectiva pasa a primera persona cuando observas un objeto.



Muchas son las dudas que acechan al protagonista de la historia.

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Saturn-Plus
REQUISITOS: PII 400 MHz, 64 MB de RAM, 1 GB libre en el disco duro, DirectX 8.
INSTALACIÓN: Setup.exe

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

tener todo buen juego de terror psicológico. A saber: sustos por doquier, hemoglobina y vísceras a borbotones, requiebros argumentales sorprendentes y unos personajes secundarios que casi nunca son lo que aparentan.

Mientras el contexto y el desarrollo de *Midnight Nowhere* brillan por su singularidad, no ocurre lo mismo con todos aquellos elementos que tienen que ver con el control del juego. La interfaz, por ejemplo, es de las de toda la vida. Sencilla y práctica, se divide en tres apartados bien diferenciados: un cursor que muta en función de la acción que se realiza, un bloc de notas donde quedan apuntados de forma automática los acontecimientos más importantes de la aventura y un inventario (aquí llamado barra de herramientas) en el que gestionar, estudiar y utilizar todos los objetos que el protagonista encuentra a lo largo y ancho del escenario.

Con un alto nivel de suspense, el título consigue mantener al jugador pegado a la pantalla del PC

En lugar de llenar el juego de personajes secundarios con peroratas interminables, los desarrolladores de *Midnight Nowhere* han optado por ceder el rol de elemento catalizador y descriptivo a los numerosísimos documentos dispersos por los escenarios. En este sentido la obra de Saturn-Plus requiere de una devoción lectora por encima de la media: sólo buscando y leyendo con atención microscópica cada palabra se logra entretejer la trama y reunir las pistas suficientes con las que superar los rompecabezas que aguardan tras cada esquina.

Difícil y adulto

Y es que *Midnight Nowhere* no es un juego para novatos. La frustración se convertirá en tu peor enemiga si no cuentas con la perseverancia suficiente para encontrar ciertos objetos, resolver unos rompecabezas que desembocan en otros rompecabezas (la mayoría de ellos basados en la obtención de llaves y tarjetas con las que abrir puertas) y utilizar del mejor modo una serie de objetos cuya combinación no siempre sigue una lógica establecida.

Con un alto nivel de suspense, el título de Saturn-Plus consigue mantener al jugador pegado a la pantalla del PC, y no sólo eso, sino que apuesta fuerte por el humor y el erotismo. Sin censura. Así son las imágenes, pósteres y postales con chicas completamente desnudas que aparecen en los lugares más inverosímiles del juego. Unos se llevarán las manos a la cabeza, otros se frotarán los ojos, pero nadie se quedará indiferente frente a semejante muestra de incorrección política.



Resulta indispensable explorar cada centímetro de escenario.

Todos los elementos del juego han sido traducidos, inclusive los pósteres.



La interfaz es sencilla pero cumple a la perfección con su cometido.

INICIO PLÁCIDO

Estás ante una aventura exigente para jugadores que no se conforman con retos de patio de colegio. Como todos los comienzos son difíciles, te ofrecemos las primeras claves para empezar con buen pie.

1 Recoge el microscopio que hay encima de la mesa y lánzalo sobre la ventanilla de cristal en la que hay un hacha. Coge el hacha y un trozo de cristal.

2 A continuación, ve hacia el refrigerador de la izquierda, utiliza el hacha para cortar el cable y hazte con él.

3 Acércate a los cadáveres, abre la bolsa que está más a la izquierda y utiliza el hacha para cortarle el dedo pulgar.

4 Ahora, acércate al panel eléctrico, ábrelo a golpe de hacha y retira el cable viejo.

5 Abre el inventario, utiliza el cristal roto para pelar el cable y luego colócalo en el interior del panel eléctrico. Ya puedes abandonar la morgue.

DEMOS

DUNGEON SIEGE II

La segunda entrega de *Dungeon Siege* viene repleta de novedades. En esta demo podrás configurar tu propio personaje y aprender sus movimientos básicos. En esta ocasión empezarás en el nivel de dificultad más bajo, o sea, que te tocará calzar las botas de un mercenario. Una vez en la partida, aprenderás a manejar las armas y los poderes del protagonista. En la nueva entrega, las armas y los hechizos serán determinantes para desarrollar las habilidades de los personajes.

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Gas Powered Games
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 1,6 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Durante las primeras fases de la demo, debes hablar con los personajes que te encuentres, sobre todo para conocer tu próximo objetivo. No faltarán enemigos, así que echa mano del inventario para empuñar la mejor de tus armas y disponer de un hechizo eficaz. Los necesitarás.

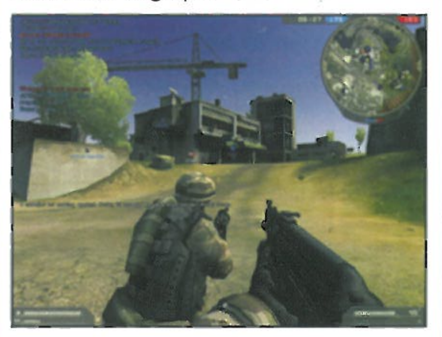
BATTLEFIELD 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 512 MB de RAM, 500 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón

En esta demo de *Battlefield 2* encontrarás escenarios para 16 y 32 jugadores, así que serán posibles partidas online de proporciones considerables. A nivel gráfico te impactará, pero sin duda lo mejor es coordinarte con tus compañeros. Comunícate con ellos para sincronizar los movimientos. Salir a campo abierto solo es un suicidio, así que esfuérzate por conectar con tu grupo.



EMPIRE EARTH II

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: MadDoc Software
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Nueva demo multijugador de este grande de la estrategia. Prepárate para jugar una partida a tres bandas. Si no dispones de conexión a la Red, podrás dejar a tus adversarios en manos de la inteligencia artificial del juego. Ten siempre en cuenta que no debes perder de vista a tu adversario. Además, has de ser rápido en la construcción. De lo contrario, prepárate para sucumbir ante el o los enemigos.



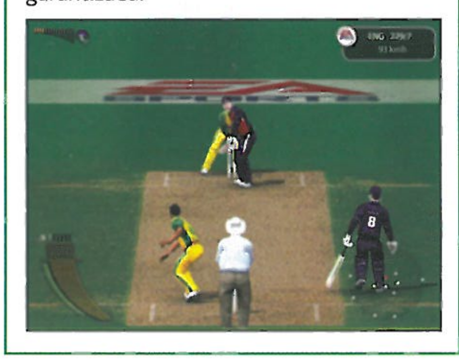
CRICKET 2005

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700 GHz, 128 MB de RAM, 331 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Pie atrasado: W • **Pie avanzado:** S • **Avanzar:** D
Dejada: A • **Fuerza de bateo:** Mayúsculas
Seleccionar disparo: Teclas de cursor

Esta demo servirá para introducirte en el mundo del cricket. Podrás jugar un partido entre las selecciones de Inglaterra y Australia y aprender los entresijos de este juego. La serie estrena un nuevo motor gráfico llamado Skeleton que reproduce a la perfección los movimientos del cuerpo de los jugadores. La espectacularidad gráfica, como en otros títulos de EA, está garantizada.



PHANTASY STAR ONLINE: BLUE BURST

GÉNERO: Rol online
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 700 GHz, 128 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, conexión a Internet de 256 Kbps.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

En una huída de sus hogares, los habitantes del planeta empiezan el éxodo en busca de un nuevo hogar. El planeta Ragol parece habitable y allí se dirigen para crear una colonia. Su objetivo es preparar el terreno para los refugiados. Pero una enorme explosión lo manda todo al garete. Tras una más que larga espera, disfruta de la demo de este juego que llega a tu PC para quedarse.



PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2005-2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 640 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Llega el calor y con él las grandes carreras ciclistas. No podía faltar a su cita este gestor de ciclismo en el que podrás realizarte como director de equipo. Utiliza el ratón par seleccionar corredores y los iconos de pantalla para llevar a cabo una táctica de equipo coordinada. Es una etapa de montaña del Giro, así que dosifica las fuerzas de tus mejores escaladores y date a la fuga.



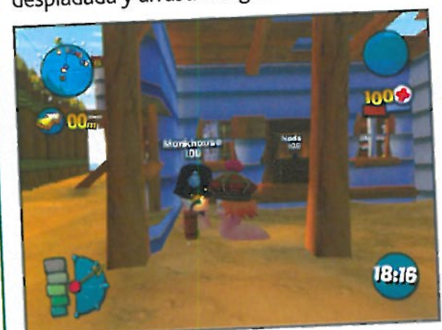
WORMS 4: MAYHEM

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Team 17
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Inventario: Botón dcho. del ratón
Saltar: Barra espaciadora

Los gusanos de Team 17 ya demostraron lo bien que les sientan los gráficos 3D. Ahora vuelven a la carga con una nueva entrega. En la demo podrás degustar una partida en cada uno de los modos de juego. Las partidas múltiples son quizá las que más satisfacciones comportan, sobre todo gracias a las personalizaciones. Prepárate para una despiadada y arrastrada guerra.



Y ADEMÁS...

En nuestro apartado de Extras encontrarás algunos de los mejores mods del momento. En el caso de *Forgotten Hope*, se trata de un mod concebido para *Battlefield 1942* que saca el máximo partido al realismo de las armas y unidades. Su instalación es algo compleja: debes ejecutar los tres instaladores y, una vez hecho esto, actualizar la versión del mod. *Source Forts* es otra de las modificaciones que hemos incluido. Este mod ofrece la opción de jugar a un particular modo de Captura de bandera en el que dos equipos crean una fortificación para protegerla. Podrás colocar barricadas y repararlas cuando estén dañadas. Cuantas más banderas recojas, más dinero tendrás para invertir en armas, munición y granadas. El tercer mod es *The Grey Clan Episode 1* para *Baldur's Gate II* En esta sección del DVD también encontrarás vídeos y fondos de escritorio.

CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 700 GHz, 128 MB de RAM, 546 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Una ración de fútbol americano en clave futurista donde todo vale a la hora de llevar la bola al campo contrario, incluso corromper al árbitro. Esta completísima demo te ofrece distintos tutoriales, aunque te aconsejamos que optes directamente por la opción Match para jugar en el escenario helado y aprender sobre la marcha. El modo campeonato es ideal para tantear la parte "manager" de este adictivo juego.



CHROME: SPECFORCE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Techland
EDITOR: Por determinar
REQUISITOS: PIII 1,3 GHz, 256 MB de RAM, 700 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Apuntar: Botón dcho. del ratón • **Acción:** F

La secuela de *Chrome* trae bajo el brazo más acción futurista. Esta demo incluye una misión en la que tu objetivo será infiltrarte en una base enemiga para hacerla volar por los aires. Deberás colocar los explosivos en lugares estratégicos, pero antes tendrás que deshacerte de los vigilantes. No estarás solo, ya que un francotirador te acompañará y te ayudará a eliminar a algunos enemigos.



CÓMO INSTALAR FUTVOLEY EN TU MÓVIL

En el DVD incluimos la demo de un juego para teléfonos móviles. Se trata de *Futvoley*. Encontrarás varias versiones de la demo para distintos modelos de terminales. Sólo tienes que escoger la carpeta de la marca de tu móvil y buscar la de tu modelo. Para instalar la demo en tu móvil debes copiarla en la memoria del mismo y ejecutarla directamente. Puedes pasarlas de tu ordenador al móvil vía Bluetooth, con una tarjeta de memoria, a través del puerto de infrarrojos, enviando un correo electrónico o mediante un cable. Las opciones de conexión varían de un terminal a otro, así que consulta en su manual las opciones que ofrece el tuyo.

Carátula original de MIDNIGHT NOWHERE

Asesinatos... Docenas de asesinatos horribles. La gente está abandonando el pueblo llevada por el pánico. La policía está haciendo todo lo que puede para capturar al criminal; el ejército tiene el pueblo rodeado... pero nada parece detener al maníaco. Cada día se descubren nuevos asesinatos. El terror y la muerte reinan sobre el pueblo...

Te despiertas y miras a tu alrededor. Estás en un depósito de cadáveres. La habitación en la que te encuentras está muy desordenada. Está repleta de cuerpos sin vida, todos alrededor tuyo. ¿Qué hago aquí? ¿Qué ha sucedido en esta habitación? No puedes recordar nada... Las respuestas las obtendrás al final de tu aventura...

"Midnight Nowhere" es una aventura gráfica que te sumergirá en una oscura atmósfera de terror llena de suspense en la que tendrás que solucionar todos los enigmas que aparecen a tu alrededor. Prepárate para una aventura sin igual en un mundo totalmente creado en 3D.

Características:

- Increíbles gráficos y animaciones en 3D.
- Traducido y doblado al Castellano.
- Más de 60 entornos dinámicos a explorar.
- Numerosos enigmas a resolver y personajes con los que interactuar.
- Inquietante atmósfera de terror e intrigante guión que te mantendrá jugando durante horas y horas.

Requerimientos del Sistema:
Pentium II 400 o superior - Windows 98, 2000 y XP.
64 MB de RAM - 1GB de espacio en disco duro.
Unidad lectora de CD ROM.
Tarjeta de video y de sonido compatibles con DirectX
























PC CD

PC CD-ROM

AVENTURA GRÁFICA

MIDNIGHT NOWHERE



VIDEOJUEGOS envia PLAY24 un espacio y codigo de tu juego al 7494
SI DUDAS > JUEGOS@MOVILMUNDO.COM
NUEVO
Tomb Raider La Búsqueda de los Elementos 1566
Real Football 2005 1419
1654
New York Nights Success in the City 1418
Prince of Persia 1301
BUSCAJUEGOS ENVIA PLAY24 + espacio + CATEGORÍA deseada al 7494
1836 SOPORIS
1180 TRIVIAL PURSUIT MOBILE EDITION
1563 SOLITAIRE
1555 PAMELA ANDERSON
1410 TRAGACOCOS
1323 BLOCKS 2
1011 IBERIAN STRIKE
1833 ADIDAS ALL STAR FOOTBALL
1562 PORT ROYALE 2
1418 NEW YORK NIGHTS
1287 DIAMOND GIOVANNI
1860 EL REINO DE LOS CIELOS
1321 ASPHALT URBAN GT
1651 ACB
1090 REAL FOOTBALL 2004
1272 BLOCKS
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
FOTO FONDOS
43131 45098 42745 42752 42780 43113 43114
NUEVOS
¡Qué pasa neeeeng! ¿cómo quieres al Neng? código formato 43129 animado 43130 en foto
TOP MÁS PEDIDOS
37132 39252 41084 42655 36083 36155 35427 36215 36256 36264
36326 36329 36455 36525 36981 42705 39255 39728 42743
para descargar envia WAP31 un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7808
TU MÓVIL A TU IMAGEN
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA LIMPIA TU PANTALLA envia blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 al 7808
SUPER HEROES MARVEL
45116 45117 45124 45125 45126 45127 45130 45134 45136
45138 45139 45187 45192 45193 45191 45196 45200 45160
MARVEL, Marvel Heroes and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright 2005 Marvel Characters Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.
POLITONOS
envia TONOS68 (espacio) código poli al 7494
ESCÚCHALOS ANTES DE BAJÁRTELOS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS68 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
84064 Darth Vader M imperial
84937 Kill Bill - Silbido
83731 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
83738 Metal Gear Solid
83659 Star Wars
83737 Dragon Ball Z
84446 Cara al sol
84233 La historia interminble
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
80074 El equipo A
80044 Rocky
84759 Gladiator
85628 Culo
80336 MacGyver
80017 Mision Imposible
83708 Resident Evil
83750 Super Mario Brothers
82935 Noches de bohemia
MANGA
84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84316 Suteki da ne
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84311 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
NUEVOS
85378 El neng
85379 Lo que tu quieras soy
85380 La guerra
85381 Long time coming
85382 1m2
85415 A la hora de amor
85416 Pokito a poko
85421 Punto y aparte
85341 Incomplete
85352 Speed of sound
85414 Quiero sentir tu cuerpo
85413 Pegate
85412 Cruzando mirada
85411 Mujer
85410 guess who's back
85409 Pa'l balloteo
85408 La bazooka
85407 Fiesta
85406 Para mi barrio
85405 Rompe cintura
85404 Ya no me llamas
85403 Dejate notar (Mad perreo)
85402 Sueltate
85401 Casa bichotes
85400 La hebilla
85399 Gasolina Radio dy bikes
85398 Suenan los banchis
85397 Duro
85396 Mataron un inocente
85395 Bailen
85394 Toma toma
85345 Let me love you
85344 What you're made of
85343 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85353 From Paris to Berlin
85354 Jesus of suburbia
85356 Daughters
85357 Real to me
85358 Open your eyes
VIDEOJUEGOS
83732 Mortal Kombat
83734 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83745 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83751 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83752 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83746 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83762 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83721 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83740 Pac Man
83695 Dr Mario
83696 Alone in the dark
83710 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83763 Final Fantasy 3
83713 Sim City
83693 Bombjack
83692 Boulder dash
83779 Final Fantasy 3
83760 Space Harrier
83769 Final Fantasy 1
top tonovoces
SONI BROMAS MP3 TONO VOCES
ENVÍA PF44 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
TONOVOCES TU MÓVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIDOS MP3
SONIDOS REALES
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gallo
77115 Estoy a punto de correrme
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del water
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
Atención al cliente 902 01 01 27
todo lo que buscas para tu movil
TONOS PERSONALIZADOS CON TU NOMBRE
AMPARO... TE ESTÁN LLAMANDO... AMPARO... VEN A COGERLO...
TU RING
¿te están llamando por tu nombre?
ENVIA TU64 + ESPACIO + LETRA Y NOMBRE AL 7494
EJ: TU64 LETRAAMPARO AL 7494
2223
Motos – 2607
Carreras – 2114
Bebés – 2225
Exótico – 2117
Osos – 2122
Duende travieso – 2120
Bruja – 2116
Flores – 2594
Helados – 2125
GalaxiA – 2121
Perros – 2113
Gatos – 2254
Delfines – 2131
MENUS PARA MOVILES
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVIA TEMA45 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema45 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
MESSENGER PARA MOVILES
ENVIA JAVA62 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡descargártelo y chatea! donde quieras!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS!!! TODOS LOS EMOTICONOS!!! ¡¡¡EN TU MÓVIL!!!